http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-Bit GAMES machine

MA RIVISTA ITALIANA
DEDICATA AI 16 BIT!
Amiga, Atari, PC & Compatibili
Console, fumetti, Board games, etc.

Volete diventare una Stella?

Anno III Numero 22 - Luglio/Agosto 1990 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Grup

MegaDrive:
Final Blow
Super Real Basket
Assault Suit Leynos

DragonStrike
la SSI vola sui Draghi di Krynn

Speciale Preview
Tutto ciò che vi aspetta a Settembre

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINO DINI LO SA

Disponibile per:
C64 cass./disco L.18000
Amiga L.25000

Dino Dini lo sa.
Sa che l'elemento più importante per un gioco di calcio è la massima giocabilità. In Franco Baresi ha messo tutto il meglio dell'esperienza maturata con Kick Off per offrire, agli appassionati di calcio come lui, un gioco che sappia ricreare la magica atmosfera dei Mondiali, e che ti faccia sentire per 90 minuti "protagonista" del campo di gioco. - Ampia visione del campo, movimento totale, possibilità di selezionare le tattiche di gioco per ogni squadra, 9 modi di calciare, possibilità di allenarsi, possibilità di spareggio, tempi supplementari. Tutto in italiano, per 1/2 giocatori.

Have a go

WORLD CUP-KICK OFF

In ogni confezione una foto di Franco Baresi con dedica a tutti gli appassionati di calcio

REFLEX

DIVERTITI CON I MONDIALI GIOCA CON FRANCO BARESI

DISTRIBUITO in Italia da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin Games

olivetti

ITALIA'90 OFFICIAL SUPPLIER

WORLD CUP SOCCER ITALIA '90

L'UNICO gioco ufficiale dei Mondiali Italia '90!

ACCEPT NO SUBSTITUTE

C64 CASSETTA	18000 lire
C64 DISCO	25000 lire
SPECTRUM CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD DISCO	25000 lire
AMIGA 1 MEGA	29000 lire
AMIGA 1/2 MEGA	29000 lire
IBM 5,25/3,50	29000 lire
ATARI ST	29000 lire

IN OGNI CONFEZIONE:

Manuale in italiano.

Plus

Tabella per i Mondiali in omaggio.

Plus

La storia dei Mondiali dal 1930 al 1990.

Plus

Divertenti aneddoti e fantastici profili dei più importanti personaggi dei Mondiali.

... DA NON PERDERE!

LEADER DISTRIBUZIONE

IBM

ATARI ST

ITALIA'90®

Licensed by OLIVETTI official supplier ITALIA'90'.

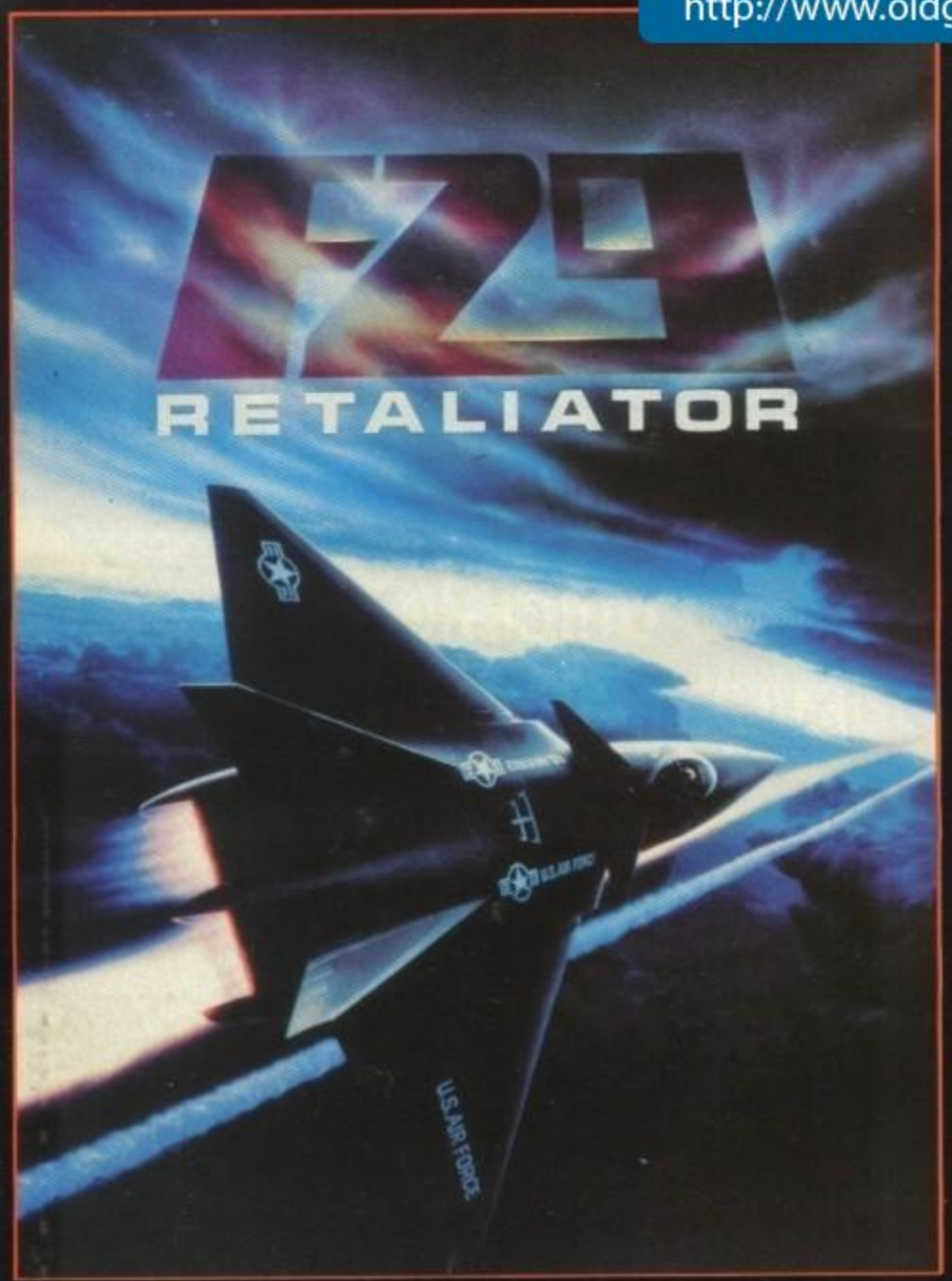
Available from W.H. Smiths, Menzies, Boots, Woolworths your local VIRGIN store and all leading software retailers.

©1990 Virgin Mastertronic, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.

http://www.oldgamesitalia.net/

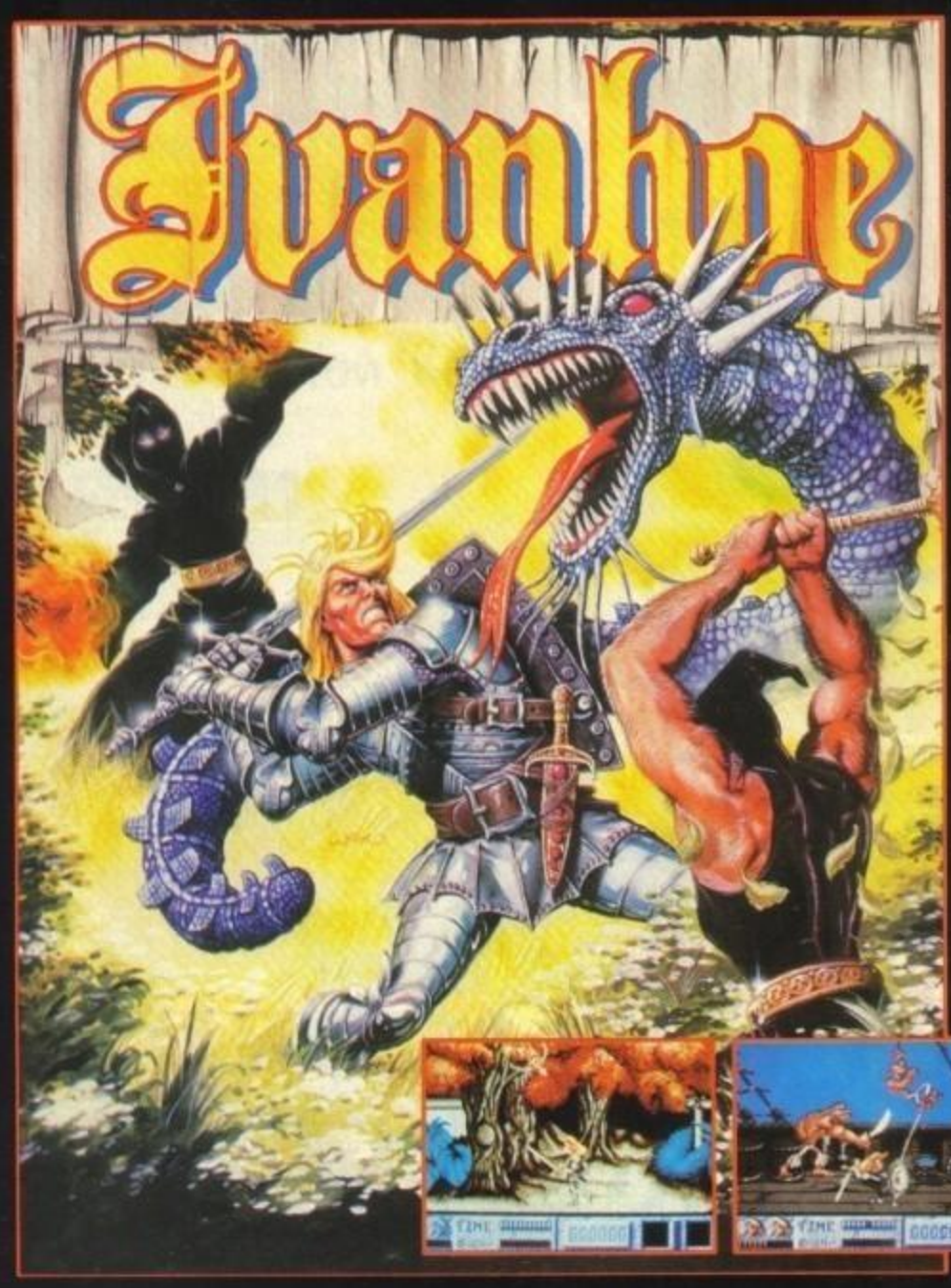
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IL VOLO

La più avanzata simulazione di volo; puoi scegliere tra due aerei, quattro combattimenti e decine di missioni con tattiche diverse. Infinite caratteristiche: combattimenti aerei, bombardamenti strategici...display da una cabina di pilotaggio munita di vero radar. **F-29 RETALIATOR - IL CIELO E' IL TUO CAMPO DA COMBATTIMENTO !** "Magnifico. .grafica e scenario brillanti che ti lasceranno senza parole." **ZERO** "Se vi si ete lasciati sorprendere da TOP GUN, F29 sapra conquistarvi definitivamente." **THE ONE**



LA FANTASIA

LEA
DISTR

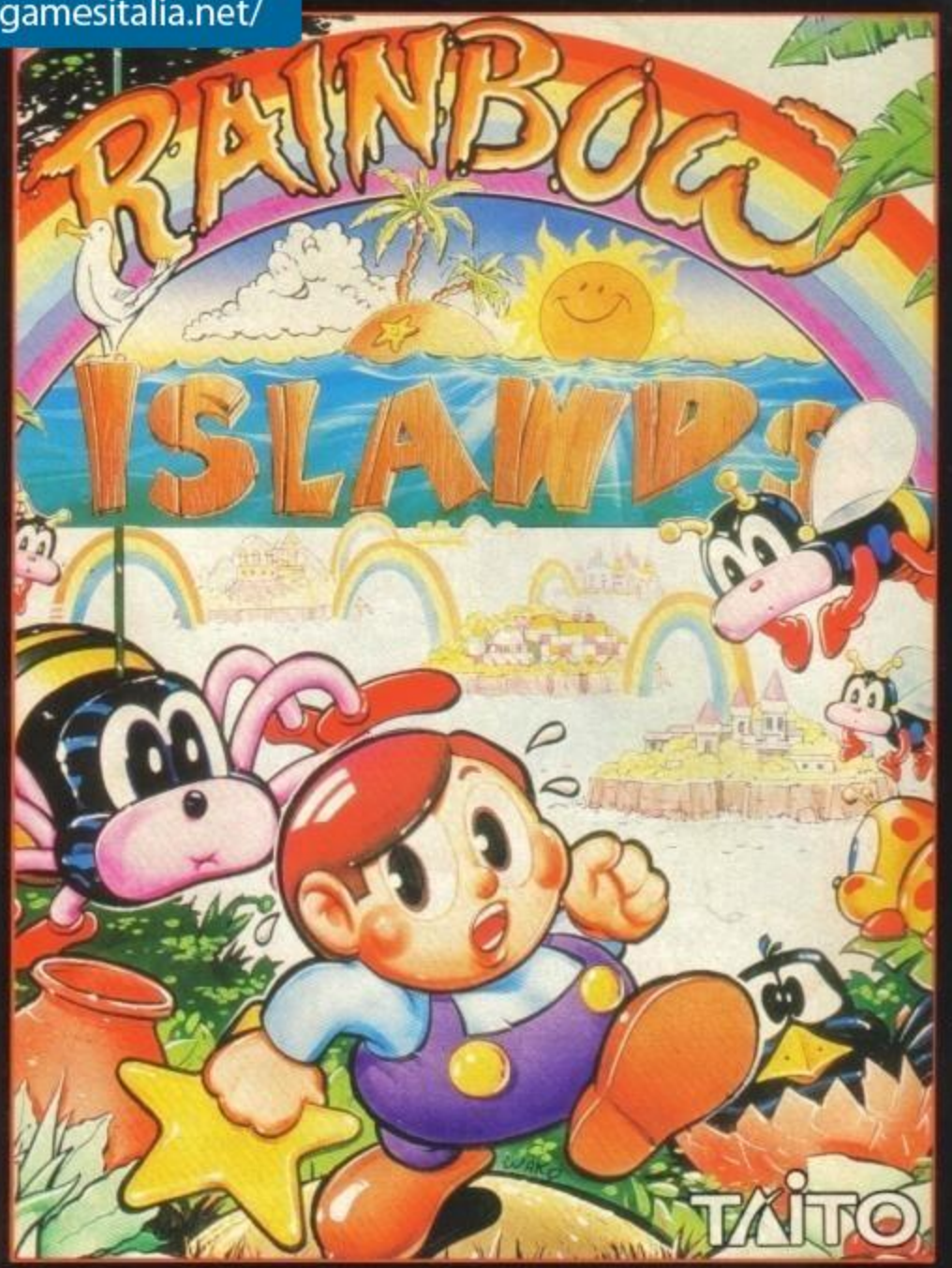
Una meravigliosa storia scaturita dalla penna dell'ingegnoso cartonista che ha creato **ASTERIX.** Entra nell'era medioevale in un mistico mondo in cui **IVANHOE**, il nostro eroe cavalleresco, persegue una meta....meta dalla quale la maggiorparte dei mortali fuggirebbero....una avventura che tanti temerebbero. Indossata la corazza e armato di spada, affronta i magici poteri delle streghe più perfide, di scellerati pirati, di cattivi dragoni e insidiosi esseri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DIVERTIMENTO

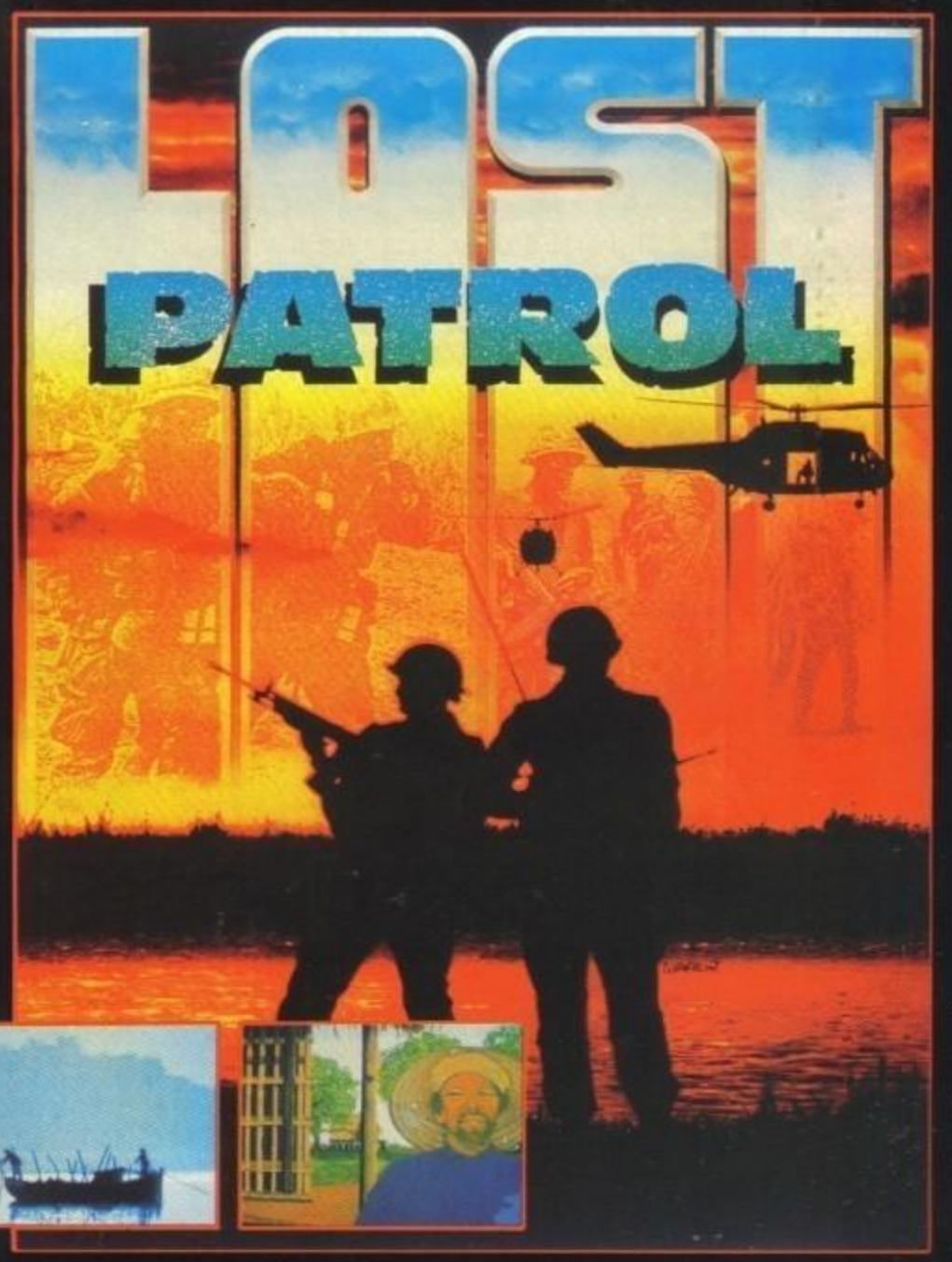
Ecco che infilano le loro scarpe magiche, si allenano a tirare arcobaleni e si stanno ora avviando verso **l' ISOLA DI DOH.** Stiamo parlando dei simpaticissimi **BUB** e **BOB,** impegnati a salvare i pacifici abitanti delle "Isole dell'Arcobaleno" dalle perfide grinfie del boss di **SHADOW.** Grandioso 'platform game' dalla grafica brillantemente colorata e dalla originalità **ARCADE** senza precedenti.



DER
UZIONE

IL TERRORE

Siamo felici di tornare a casa...sette di noi, sopravvissuti ad una tragica guerra, desiderosi di una vera tazza di caffè e di una fetta di torta di mele della nonna. Ma ecco che qualcosa accade...il nostro elicottero prende improvvisamente fuoco e il riuscito atterraggio d'emergenza costa la vita al nostro pilota. Ed eccoci di nuovo nella jungla selvaggia nel mirino del nemico.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 TGM PREVIEWS
UNA VALANGA DI ANTICIPAZIONI 'CALDE'!!!

23 LE RECENSIONI
CONVERSIONI, SPORTIVI, SIMULAZIONI, FUMETTOSI, STORICI... C'E' DI TUTTO!

44 LA GRANDE FUGA!!!
SCOPRIAMO ASSIEME COME SI SFUGGE DAL CASTELLO DI SINGE...

46 HARDWARE REPORT
I 'nuovi mostri' invaderanno il mercato?

53 SARETE FAMOSI?
LA GUIDA ESCLUSIVA DI TGM ALLA SCALATA DELLE HIT PARADE...

86 MADE IN JAPAN
CHE COSA E' VERAMENTE IL NEO-GEO? LO SCOPRIRETE IN QUESTA PUNTATA.

08 Previews

23 Reviews

43 TIPS

86 Console

90 LA POSTA

94 News/Next

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

LUNGA GITTATA

Non si tratta di un editoriale dedicato ai giochi bellici — il titolo è dettato semplicemente dalla considerazione che, mentre scriviamo per questo numero, ci separano oltre due mesi dal prossimo.

L'impatto col numero di luglio/agosto è sempre tragico: infila dentro questo gioco, altrimenti a settembre sarà già troppo 'vecchio'; non mettere da parte quest'altro, altrimenti rischiamo di non pubblicarne più la recensione; attento a cosa scrivi nelle anticipazioni, perché potresti parlare di cose scontate... e così via, in una lunga tiritera di avvertimenti, dubbi, esitazioni, decisioni all'ultimo istante.

Sotto alcuni aspetti questo numero di TGM è 'ad alta densità' — come quei floppy che contengono il doppio di bytes rispetto a quelli standard; soltanto, non saremo mai sicuri di aver messo dentro TUTTE le cose giuste, e lasciato fuori TUTTE quelle non troppo importanti.

Tanto per colmare il vuoto temporale che ci separa dal numero di settembre, ci siamo concentrati un po' di più sulle anticipazioni, così avrete tutto il tempo di fare un po' di conti e cominciare a decidere su quale gioco investire quando l'estate (ahimè) sarà finita.

Un'ultima parola sul 'look' di TGM: dal numero scorso avrete sicuramente notato dei cambiamenti, e ne noterete forse anche sul prossimo; ciò è possibile soltanto grazie alla flessibilità dei mezzi grafici e tipografici che i programmi di Desk Top Publishing ci offrono, e sarebbero stati molto più lenti e costosi se avessimo dovuto servirci dei mezzi 'tradizionali' di fotocomposizione.

A questo aspetto serio ma 'amichevole' dei computer proveremo a dedicare un articolo, come promesso da tanto tempo e mai mantenuto, anche perché colmerà i dubbi e le risponderà alle domande di tutti quelli che — sfogliando queste pagine — si sono chiesti "ma come diavolo faranno?!?".

A settembre, allora, e buone vacanze da parte di tutta la redazione!

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Giorgio Baratto **Videoimpaginazione**: Max Di Bello **Redattori:** Paolo Cardillo, Marco Galardi, Marco Auletta, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 653 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service:** BrEnt - CENTOLA (SA) Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM ANTEPRIME

WELCOME T

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

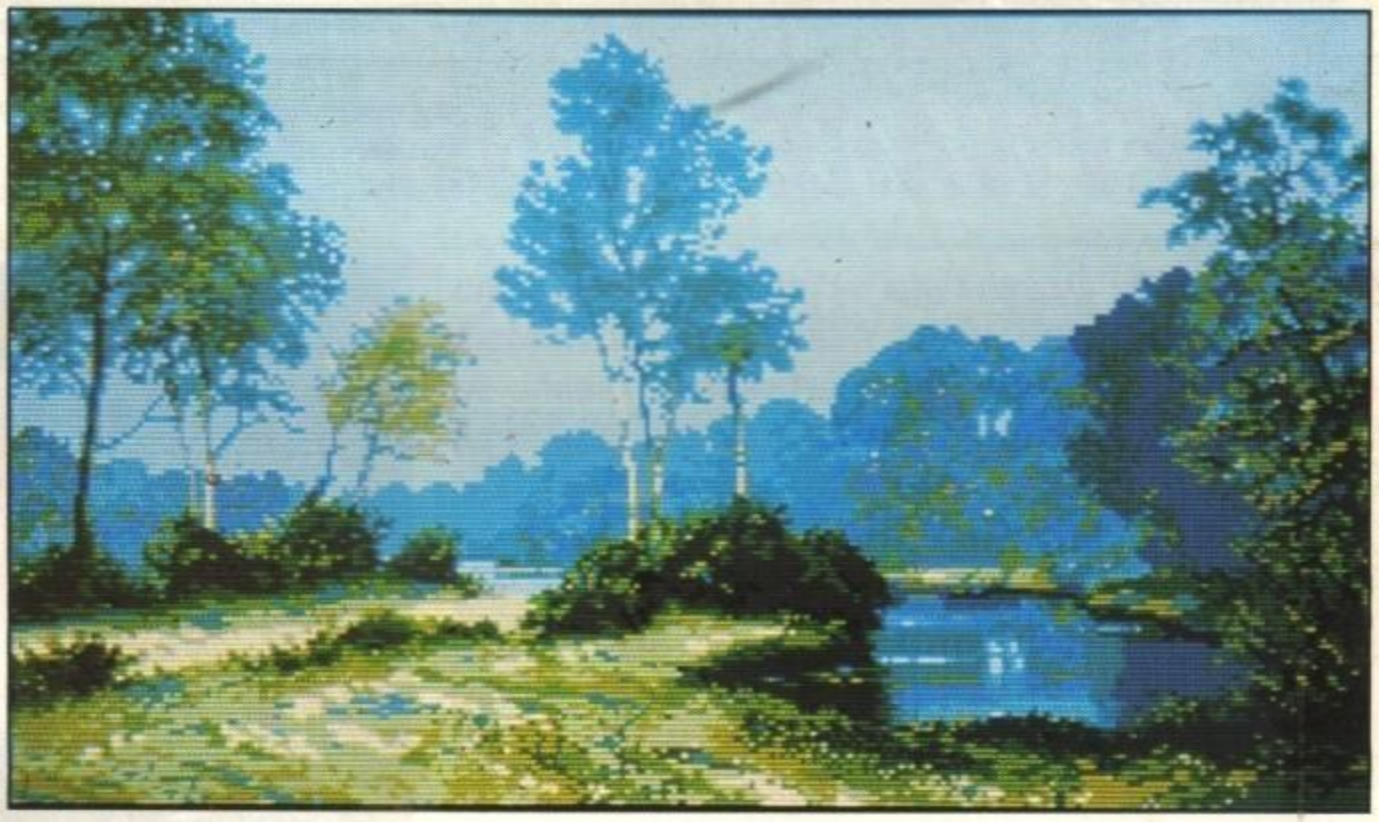
http://www.oldgamesitalia.net/

O WONDERLAND

Si apre ancora una volta il meraviglioso mondo delle anteprime di TGM, dove i redattori si avventurano ignari per scoprire e far conoscere nuove magie digitali ai lettori... e questo mese iniziamo alla grande, col nuovo gioco della Magnetic Scrolls, finalmente annunciato! Sarà basato sul famoso Alice nel Paese delle Meraviglie di Lewis Carrol e TGM ha scoperto che...

Chiacchierando con Anita Sinclair, l'affascinante boss della MS, abbiamo sentito dalle sue stesse (splendide) labbra la frase "Wonderland è il miglior gioco da noi finora prodotto" — il che ci ha lasciato letteralmente di stucco (ho detto 'di stucco', Marco, non 'di strutto'... GRRRR!).
E ha rivelato che è stato anche il più costoso per la software house. Con 25 persone nel team di sviluppo, la sua creazione è costata alla Magnetic Scrolls circa 250.000 sterline (dunque, a 2250 lire per sterlina circa, sono... 562 milioni e mezzo di lire!!!! Arrghhh!).
Wonderland può essere giocato sia come avventura di solo testo sia utilizzando il comodo sistema WIMP. Inoltre, chi si aspettasse di trovare in Wonderland una favoletta ci ripensi, perché

Wonderland farà uso di un nuovo sistema di controllo basato sulla filosofia WIMP e denominato Magnetic Windows, messo a punto dal team di programmatori della Magnetic Scrolls. Quindi avremo una finestra per la grafica, un'altra per il testo, un sacco di menu, icone per ogni locazione e per ogni oggetto, auto-mapping e molto altro.
Wonderland cela al suo interno 100 luoghi diversi, circa 18 personaggi indipendenti e 3Mb di codice, il che lo rende il più grosso gioco finora prodotto dalla Magnetic Scrolls (tre volte il volume di dati di The Pawn).



La riva del fiume dove inizia il sogno di Alice...e la vostra avventura

— come ha preannunciato Anita — il gioco ha un che di macabro. Certo, gli elementi principali saranno i classici 'splendidi enigmi' dei giochi a cui la MS ci ha abituati, e — dato che la storia non è altro che il 'sogno' di Alice — piuttosto che delle morti avremo, in caso di fallimento, dei 'risvegli'.
Wonderland sarà già disponibile al momento in cui leggerete queste righe (lo so che questa frase l'avete già sentita, ma che direste se vi dicessi 'disponibile a

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giugno' che è il mese in cui sto scrivendo?) nelle versioni Amiga (3 dischi), ST (4 dischi), PC (cinque dischi), Archimedes (3 dischi) e Apple Macintosh in seguito (no, Marco, niente versione Spectrum su dieci dischi da tre pollici... GRRRR).
L'illustrazione che farà da 'copertina' al gioco nella sua confezione definitiva (potete ammirarla sull'altra pagina) è opera dell'artista Dermot Power.

SOFTWARE HOUSE EMERGENTI...

Di recente si è segnalata un'imponente invasione francese nel mercato dei videogiochi. La strada è stata aperta dalla Palace, proseguita (anche se nella maggior parte dei casi in maniera non troppo efficace, ndt) dalla Titus e adesso intrapresa anche dalla Silmarils che si sta proponendo meritatamente come casa produttrice di primo piano per il futuro. E così mentre l'ottimo COLORADO (la cui recensione era pronta fin dal mese scorso lasciando al povero BDB tutti i grattacapi per l'ardua impresa di trovargli uno spazio disponibile all'interno di numeri già fin troppo affollati) ha già raggiunto gli scaffali dei negozi specializzati noi siamo andati a dare un'occhiatina al prossimo titolo di imminente uscita: STARBLADE...

■ **Eccovi alle prese con una gigantesca sentinella meccanica dei Cephalhidri sulla superficie esterna di uno dei sedici pianeti che dovrete interamente esplorare.**

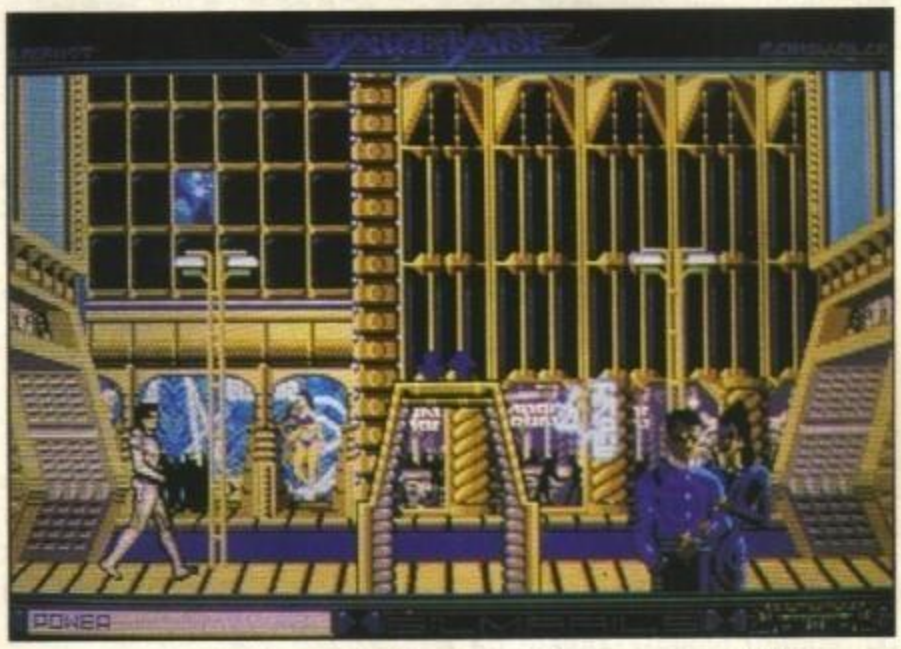
La prima cosa da farsi è un bel balzo in avanti nel tempo fino a raggiungere l'anno 3001 (ne approfitto per salutare i miei futuri discendenti, ndMax), quindi bisogna spostarsi all'interno dello sconfinato universo per raggiungere la galassia d'Orione, tutta questa fatica per arrivare fino a qui e poi ci si accorge che le cose non stanno andando affatto bene. La popolazione umana è stata infatti attaccata da una razza di giganteschi insetti alieni chiamati Cephalhydras che ha preso la assai poco nobile decisione di eliminare tutti i nostri poveri discendenti che ho poco fa citato nel mio accorato saluto. Oltretutto i Cephi (abbreviazione che va letta come brutti "ceffi") hanno degli ottimi scienziati genetici che sono riusciti a creare in laboratorio l'embrione della Genolyn: non un nuovo tipo ammorbidente per lana delicata, ma bensì una terribile regina che in stile Aliens, una volta cresciuta, sarà in grado di generare legioni intere di super guerrieri inattaccabili. Gli alieni confidano in questo per avere buon gioco sulla razza umana e così custodiscono gelosamente nel segreto più assoluto la crescita della Genolyn. Il professore Julius Gordon è però riuscito a scoprire l'esatta locazione del centro di crescita, ma la sua scoperta viene intercettata dal ser-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ **La fase conclusiva dell'atterraggio, i problemi devono ancora incominciare.**

vizio segreto dei Cephi che lo eliminano senza starci a pensare su due volte. Ma prima di venire assassinato il lungimirante professore aveva scomposto le coordinate del nascondiglio in sedici dischetti che aveva spedito su sedici pianeti differenti; "tutto" quello che dovete fare è mettervi ai comandi del caccia stellare Starblade con il quale rintracciare i dischetti e quindi il "nido" della Genolyn per distruggerla prima che possa iniziare a partorire le terribili creature.
La Silmarils ha definito il gioco come una "space opera", volendo tradurre le loro intenzioni possiamo anticiparvi che il programma si sviluppa in modo molto vario e versatile. Ci sono i soliti combattimenti spaziali, situazioni da risolvere non senza un'attenta riflessione ed analisi, combattimenti corpo a corpo intervallati a fasi di esplorazione all'interno delle sterminate basi spaziali (si parla di 280 differenti schermate incredibilmente dettagliate), il tutto con un'atmosfera da fiato sospeso, attendete comunque la recensione definitiva, ma aspettatevi pure uno Star Player.



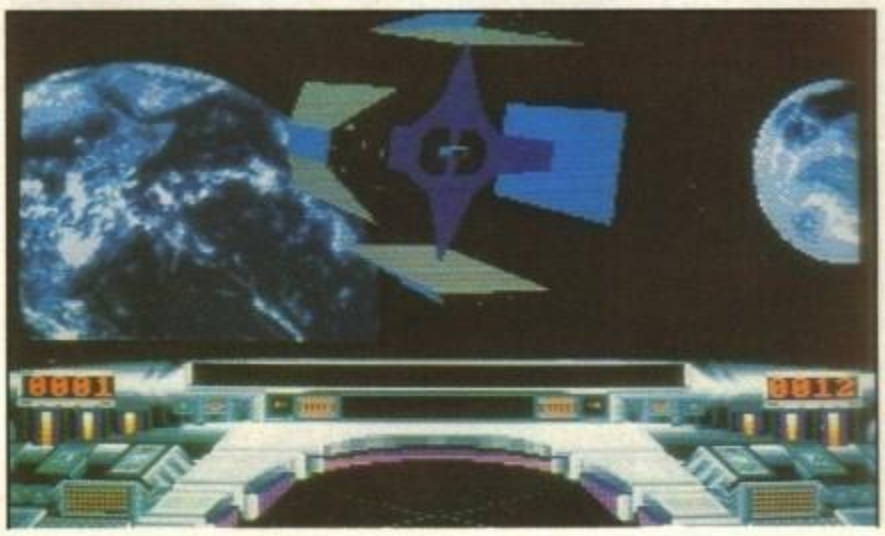
■ Un'immagine di un'interno fra le numerosissime stanze e corridoi che compongono le colonie.

... ELECTRONIC ZOO Special ...

Questo si chiama 'presentare nuovi prodotti': il pacco della Electronic Zoo (tra l'altro distributrice ufficiale in Europa di case come la Live Studios Inc.) era semplicemente 'esauriente' dal punto di vista della descrizione di tutti i nuovi prodotti. E allora non possiamo che fare altrettanto ed annunciarvi le novità che questa casa porterà fra breve sugli scaffali del vostro negozio di fiducia... partiamo con due giochi della Electronic Zoo...

· XIPHOS

Un nuovo arcade spaziale con grafica solida tridimensionale, ma con ingredienti come i fondali digitalizzati, e le superfici ultradettagliate delle astronavi nemiche. Due i tipi di gioco: arcade o missioni, ovvero distruzione e blastaggio totale oppure logica e strategia.
Cos'è Xiphos? Semplice, un



pianeta i cui abitanti hanno creato una potente razza di esseri in grado di proteggerli e di conquistare per loro conto il resto del sistema solare: sarete voi a cercare di fermare l'avanzata di questi usurpatori in cinque livelli di gioco, dove potrete esplorare dalle 20 alle 50 basi spaziali, superando fasce di asteroidi e la forza gravitazionale di alcuni pianeti, tanto per citare alcuni dei problemi a cui andrete incontro.
Naturalmente dovrete anche preoccuparvi di cose come la raccolta di energia e carburante, e imparare a distinguere le basi nemiche da quelle amiche.
Le versioni annunciate sono quelle per Amiga, ST e PC.

· TREASURE TRAP

Un tesoro vi attende sotto l'oceano, nascosto fra i rottami della Esmeralda: preziosi lingotti d'oro da andare a cercare in uno splendido gioco con 3D isometrico formato dalle 100 stanze della nave/relitto

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

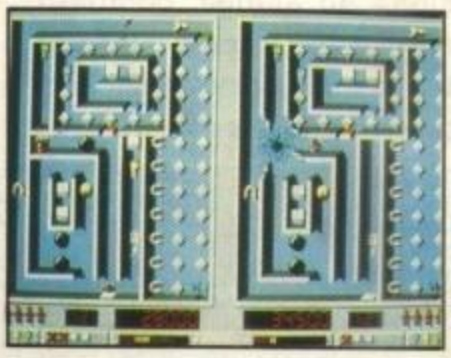
dove vi attendono pericolose creature marine ma anche pesci che potrete 'cavalcare' per sfuggire alle insidie del fondo...
E non pensate che sia facile prende l'oro che troverete nelle diverse stanze, oppure recuperare altre bombole d'aria (aarrghhh! io soffro di claustrofobia!) per continuare la ricerca del tesoro, o magari trovare le chiavi per aprire quelle stanze che troverete chiuse.
Anche Treasure Trap apparirà nei tre maggiori formati a sedici bit.

• PRODOTTI FUTURI

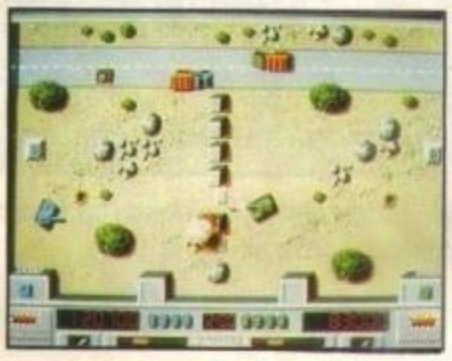
La Electronic Zoo ci ha parlato di tre giochi in preparazione di cui preferisce non parlare — il motivo è molto interessante: si tratta di giochi che appariranno entro la fine di quest'anno e sono realizzati secondo idee innovative che potrebbero essere copiate da altri. La Electronic Zoo ha descritto tali prodotti come 'qualcosa di speciale'. Tanto per stuzzicarci, ci è stato bisbigliato che, se per Natale assisteremo alla pubblicazione di una nuova simulazione di elicottero di successo, probabilmente sarà opera loro...

Stiamo morendo dalla curiosità, ma intanto consoliamoci continuando con i giochi della LIVE STUDIOS, che non si cura troppo di 'stupire' i propri utenti/videogiocatori con effetti speciali e colori ultravivaci ma punta piuttosto sulla giocabilità.
Per la Live Studios l'importante è divertirsi, e magari senza spendere troppo, visto che il loro primo prodotto, FUTURE CLASSICS Collection, è una raccolta di cinque giochi inediti al prezzo di uno che appariranno prima nella versione Amiga e poi in quella per PC:

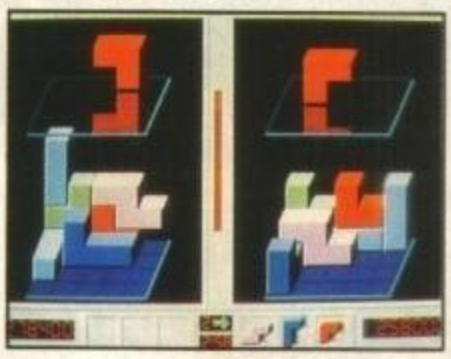
• DISKMAN
Che ne dite di un gioco in cui il vostro compito è quello di fare il backup di tutti i dischi prima che il virus di cui il vostro computer è infetto li intacchi distruggendone i files? Vi aspetta un labirinto alla PacMan, e tanta, tanta frenetica azione...



• TANKBATTLE
La classica battaglia vista dall'alto, alla guida di un carro armato, raccogliendo le munizioni e schivando i colpi nemici... semplice ma divertente.

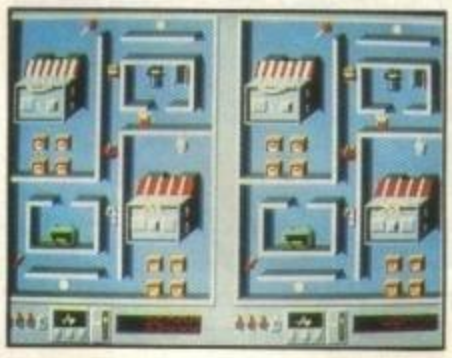


• BLOCKALANCHE
Vi dicono niente nomi come Tetris, Block Out e Klax? Allora guardate la foto e provate ad immaginare di che cosa tratta questo gioco...



• LOST'N MAZE
Ah, i labirinti! Il terrore di tutti i videogiocatori... uscirete in tempo? E quanti tesori potrete raccogliere in più rispetto al vostro avversario computerizzato?

• DIET RIOT
Ah, la dieta! L'incubo di BDB! Scherzi a parte, cosa ne dite di un gioco in cui lo scopo è dimagrire e gli ostacoli sono tonnellate di cibo (soprattutto dolci)? Penso che non vincerò mai a un simile arcade...



Cosa caratterizza, in fondo, questi giochi, a parte il prezzo contenuto? Beh, diciamo che l'ingrediente vincente è la formula 'Three ways to play' — ovvero la possibilità di giocare in tre modi diversi: a pieno schermo per un gioco in solitario, e a 'doppio schermo' (split screen) per un gioco contro l'avversario umano (un vostro amico) o computerizzato.
Dite che la formula della Live Studios sarà una formula vincente? Ai recensori (nei prossimi numeri) l'ardua recensione...

WIRED è la seconda etichetta presentata dalla Electronic Zoo, e annuncia tre giochi:

• PROPHECY 1
The Viking child™
E' l'unico fra i tre di cui abbiamo potuto vedere le immagini, e rappresenta il primo di una trilogia che narrerà le gesta di Ikki il bambino vichingo, in uno stile da cartone animato ricco di elementi grafici e sonori a cura della Imagitec.
Si tratta in definitiva del classico gioco 'carino' che diverte stimolando nello stesso tempo la materia grigia e i riflessi del giocatore, e potrebbe diventare un vero successo... aspettatelo non solo su Amiga, ST e PC ma anche in versione console!

• THE MOOCHIES™
Un orribile incantesimo di oscurità ha colpito Moochielandia, e il vostro compito è quello di ritrovare la famosa macchina anti-stregone che può vanificare la magia dell'incantesimo.
Il gioco è realizzato con vista dall'alto e vi possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente. I livelli da superare sono centinaia, e sullo schermo si muoveranno e agiranno fino a trentadue sprite alla volta, il tutto accompagnato da ben 25 diverse colonne sonore. Le versioni annunciate sono Amiga, ST e PC.

• ORCAS™
Sebbene i suoi programmatori lo definiscano 'innovativo' Orcas dovrebbe presentarsi più o meno come un classico shoot'em up a scrolling orizzontale con fasi di intermezzo a scrolling verticale, bonus, armi aggiuntive, miriadi di sprite sullo schermo simultaneamente, centinaia di ondate di attacco differenti, etc. etc.
Ma non si sa mai... potrebbe 'acchiapparvi un sacco' lo stesso!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILANO? QUI PIRAMIDI!

Solo qualche settimana fa volavamo al Cairo per incontrare Larry Sparks — il brillante responsabile marketing dell'Activision — e il Quartier Generale della società di Reading, convenuti a pochi passi dalla sfinge in occasione si un seminario.
Avevamo conosciuto Larry lo scorso ottobre a Milano nel corso di una conferenza stampa in cui si era fatto portavoce della allegra brigata degli acchiappafantasmi. E, se "Ghostbusters II" è stato uno dei protagonisti della passata stagione cinematografica un'altra produzione Paramount verrà trasferita, grazie ai diritti che l'Activision si è assicurata, dal grande schermo agli home computer. Stiamo parlando di "The Godfather Part III" ovvero "Il Padrino Parte III". I primi due film, interretati rispettivamente da Marlon Brando e da Al Pacino, hanno significato qualcosa come nove Oscar, oltre 700 milioni di dollari d'incasso (vale a dire più di 800 miliardi di lire!), una versione televisiva della durata di sette ore. Questa nuova "puntata", le cui riprese hanno avuto inizio lo scorso novembre e che uscirà sugli schermi italiani poco prima di Natale, descrive le vicende di Michael Corleone e della sua famiglia fra New York, Roma, la Sicilia e il New England. Non abbiamo ancora a disposizione delle foto da mostrarvi ma Larry ci ha promesso personalmente che ce le invierà non appena possibile. Dall'entusiasmo che ha accompagnato la presentazione non è stato difficile intuire che "The Godfather Part III" è il gioco con la G maiuscola che l'Activision ha in serbo per questo natale al quale stanno lavorando con grandissimo impegno. Altri particolari non sono trapelati e sull'insistenza delle nostre domande è calato un garbatissimo top secret. Siamo invece riusciti invece a sapere qualcosa di più su come procedono gli altri lavori in cantiere. E abbiamo davvero l'imbarazzo della scelta. Lasciateci introdurre per primo "Fighter Bomber II", seguito della prima applauditissima simulazione di volo. Vi diciamo di più: per arrivare in forma perfetta all'appuntamento la Vektor Graphix non ha risparmiato agli appassionati la possibilità di cimentarsi con "Fighter Bomber Advanced Mission Disk", presto disponibile per i 16 bit.
Dagli aerei da combattimento alle automobili di grande prestigio. L'Activision ha infatti firmato un accordo con la Jaguar per la realizzazione di un gioco per computer ispirato alla storia della ricercatissima casa automobilistica, dalla sua fondazione nel 1922 ad oggi.
Un altro contratto, di genere diverso ma non meno importante, è stato concluso con un popolare campione inglese di biliardo, Steven Hendry. Il gioco, che uscirà ad Ottobre, si chiamerà "World Championship Snoooker".
Dopo il successo ottenuto da "Ninja Spirit", la IREM ci riprova con "Dragon Breed", conversione dell'omonimo coin-op. In "Atomic Robo Kid" invece, compito del giocatore sarà quello di guidare un robot, equipaggiato con un arsenale di armi fra le più diverse, attraverso 21 livelli di gioco.
La Vivid Image, di cui avevamo fatto conoscenza con Hammerfist, ha annunciato l'imminente pubblicazione di "Time", un fantasy al quale sta lavorando un team di programmatori d'eccezione. Si tratta di John Twiddy, Hugh Riley e Mev Dinc, che hanno collaborato in precedenza alla realizzazione di "The last Ninja" per la Sistem 3.
Nel gioco, come è facile immaginare dal titolo, il protagonista veste i panni di un eroico viaggiatore del tempo. Egli deve manipolare la storia dalla preistoria (scusate il gioco di parole!) ai giorni nostri in una difficile lotta per controllare l'incolumità del suo destino.
Sarà l'anno delle continuazioni. E anche "Millenium 2.2" avrà un suo degno erede. Si chiamerà "Deuteros". Trascorsi cento anni dall'insediamento sulla Terra dai primi coloni provenienti dalla Luna é giunto il momento di tentare una nuova espansione. Scopo del gioco è infatti quello di colonizzare altri pianeti entro i sistemi solari e dare l'avvio alla costruzione di nuovi mondi abitabili.
E non è finita. L'Activision sta realizzando anche "Exile", arcade-adventure nel quale il giocatore incapperà in Triax, un pazzo scienziato genetico; "Spindizzy II", gioco di strategia multi-livello; "Hunter", un arcade nel quale un piccolo gruppo di isole da un gruppo di intrusi dovrà essere liberato nel corso di 30 pericolose missioni; "Fokker", uno scontro aereo che promette grandi cose.
Abbiamo lasciato per ultimo "Beastbusters" di cui sappiamo tutto e niente. Tutti i dettagli a breve scadenza, promesso.
Non ci siamo lasciati scappare l'occasione di fare quattro chiacchiere anche con Noirin Carmody, manager della linea Sierra che, proprio quest'anno festeggia il primo decennale di attività e di successi.
Il 1990 prevede l'uscita, fra gli altri, di "Kings Quest V" e "Sorcerian II" per Ibm Pc e di "Space Quest IV" per Amiga.
La Dynamix, compagnia affiliata alla Sierra, proporrà invece "Red Baron", "Heart of China" e "Rise of The Dragon". Il primo è un'avventure ambientata a bordo di un aereo della 1 Guerra Mondiale; il secondo un'avventura che prevede una varietà di enigmi e di sequenze arcade; il terzo un gioco di azione/avventura inscenato negli anni '30.
Ci pare che ce ne sia per tutti i gusti. Dai 35° C all'ombra del Cairo l'Activision ringrazia dell'attenzione e vi dà appuntamento ai vostri joysticks e alle vostre tastiere.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cani, cani, cani. Questo l'argomento del giorno ai Sullivan Bluth Studios, Irlanda; il nostro Richard Monteiro infila il collare e vi si reca, giusto per stringere la zampa ai creatori di Dragon's Lair, Space Ace e All Dogs Go to Heaven.

ADDIO, CHARLIE

Se forse non vi sono molto noti i Sullivan Bluth Studios in Irlanda, probabilmente non siete al corrente dei successi nel campo creativo e dell' intrattenimento di questo studio di animazione (e della qualità della Guinness disponibile nei pub circostanti). Classici lungometraggi animati quali An American Tale* e The Land Before Time* sono solo due delle fantastiche produzioni scaturite dal genio di questa compagnia, stabilitasi ora a Dublino.

Il nucleo creativo della Sullivan Bluth sono i suoi tre disegnatori — Don Bluth, Gary Goldman e John Pomeroy. Tutti e tre lavoravano alla Walt Disney. In seguito a contrasti riguardanti i principi di animazione Disney, loro e undici altri disegnatori diedero le dimissioni nel 1979. Lavorando nel garage di Don Bluth, il team produsse Banjo*, The Woodpile Cat* e The Secret of Nimh*.

Dopo l'incontro con il finanziere Morris Sullivan nel 1984, i Sullivan Bluth Studios si stabilirono in California. Attorno a quel periodo il governo irlandese stava cercando di attrarre l'industria straniera. Di lì a poco la Sullivan Bluth apriva uno studio a Dublino.

Proprio qui sono stati realizzati molti dei disegni di An American Tale*. The Land Before Time*, una produzione Spielberg/Lucas di un film targato Don Bluth, è stato quasi tutto diretto, prodotto e animato in Irlanda.

CANI E GATTI

E che cosa ha a che vedere tutto questo con i computer? I fanatici delle sale-gioco probabilmente conoscono Don Bluth per i suoi rivoluzionari giochi al laser — Dragon's Lair e Space Ace — che apparvero nei primi anni ottanta. Solo recentemente Dragon's Lair e Space Ace sono apparsi in versione computer, e stanno per essere convertiti anche per le console.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una diramazione dei Sullivan Bluth Studios , la Sullivan Bluth Interactive Media (SBIM), è responsabile della produzione e della assegnazione dei giochi per computer e console. Oltre a occuparsi delle usuali conversioni per computer e console, alla SBIM lavorano attualmente sulle forme di intrattenimento con CD-ROM e CD-I. Ma mentre la preoccupazione per le realizzazioni col dischetto d'argento è ancora relativa, ci sono molti giochi "normali" dietro l'angolo.

L'ultimo film a cartoni animati di Don Bluth, che ha ottenuto grande successo nel Regno Unito, è All Dogs Go To Heaven (cioè "Tutti i Cani Vanno in Paradiso" -NdPC). In coincidenza con la performance cinematografica, la SBIM ci sta dando sotto col gioco per Amiga e PC ("Lo ripeto per l'ultima volta: non sono io!!! E' un computer!!" tratto da "La Mia Storia" di Paolo Cardillo - NdPC). Altre versioni appariranno in seguito.

IL CANILE PUO' ATTENDERE

Charlie Barkin, un pastore tedesco con un ambiguo passato, interpreta sia l'eroe sia la canaglia in All Dogs. Dopo essere fuggito da un canile di New Orleans con l'aiuto del suo amico Itchy, Charlie scopre che il suo socio in affari, Carface Malone, ha avuto miste-

■ Let's do the Timewarp again. Qui sopra, una scena da Dragon's Lair: Time Warp.

MORTE DEL LASER-DISCO

Dragon's Lair e Space Ace, i giochi al laser di Don Bluth, furono un vero sconvolgimento quando apparvero nei primi anni Ottanta. La combinazione di immagini e suoni di qualità televisiva fece rizzare orecchie e pupille ai videogiocatori. Ma poi, i giochi arcade con laser-disco cominciarono a suscitare dubbi; i gestori di sale-gioco erano naturalmente cauti nell'accogliere nuove produzioni. Il mercato del laser-disco morì.

Anche se la tecnologia del laser-disco ha fatto progressi enormi negli ultimi anni, ci vorrà molto tempo, e qualche grosso investimento, prima che le sale gioco accolgano di nuovo giochi di questo tipo.

The Sea Beast and Barnacle Bill, di Don Bluth, doveva succedere a Space Ace nelle sale-gioco, ma per varie ragioni il gioco non è mai apparso. La buona notizia è che esso apparirà per computer e console entro un anno.

Molto probabilmente The Sea Beast sarà il primo gioco con CD-ROM/CD-I della Sullivan Bluth Interactive Media. Il CD-I offrirà sonoro e immagini di qualità arcade, quindi non ci sarà più bisogno di laser-dischi nelle "arcades". Questo per il 1991.

In cantiere sono anche: Dragon's Lair II: Time Warp e Space Ace II: Borf's Revenge. E anche questi non appariranno per quest'anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

riosamente successo nella vita. E all'insaputa di Charlie, sta progettando il suo vile, e potenzialmente mortale, doppio gioco. Con un losco piano, Carface pensa di ottenere grossi guadagni sfruttando una risorsa a bassissimo costo. Alla fine Charlie si ritrova ai Cancelli di Perla faccia a faccia con la Celestiale Wippet. Wippet assicura a Charlie che potrà entrare, ma solo dopo aver messo le cose a posto a New Orleans. Charlie ritorna sulla Terra e scopre il segreto procura-soldi di Carface: un'orfanella chiamata Anne-Marie che sa parlare con gli animali. Costei non ha alcuna relazione col Dottor Dolittle, anche se conosce un certo Plesance Dolittle a San Francisco (non ho capito niente -NdPC).

Pensando che egli possa sfruttare la bambina come fonte di guadagno, Charlie rapisce Anne-Marie. Ma Anne-Marie pensa di aver trovato un grande amico in Charlie, e anche Charlie ne resta coinvolto sentimentalmente...

Dopo una serie di diabolici intrighi, episodi e avventure inaspettate, Charlie e Anne-Marie scoprono che la loro vita è in pericolo. Solo uno dei due si può salvare e la decisione finale spetta a Charlie.

Questo è il film. Il computergioco proporrà molto delle sequenze animate e del sonoro del film. Però, il computergioco di All Dogs Go To Heaven sarà qualcosa di diverso da Dragon's Lair e Space Ace. Il gioco è diretto al pubblico più giovane e sarà diviso in parecchi sotto-giochi: sorte di cruciverba, combattimenti ninja, corse a ostacoli, e prove di logica, di coordinazione e di orientamento. Charlie e compagni dovrebbero comparire sui computerschermi molto presto. Ruff, ruff! (potevo tradurlo con un "Bau Bau!" ma noi siamo scienza... etc. etc. -NdPC).

■ La trama di The Sea Beast non è ancora completa, quindi non eccitiamoci troppo.

SPECIALE MONDIALI '90
La 'febbre' impazza

Non c'è proprio tregua, quando manca ormai una settimana alla conclusione della Coppa del Mondo (un Mese nel momento in cui sto scrivendo), ecco che nuove produzioni sullo stesso argomento entrano nel mercato del software ludico, mentre altre vecchie vengono riproposte e si pubblicano anche immancabili 'seguiti' di successi già sperimentati.

Vi sto parlando di "Mondial Simulation 1990", "Football Manager World Cup Edition", e di "European SuperLeague", come anche di "World Cup Compilation '90" e "International Soccer Challenge".

I primi tre giochi non simulano le partite vere e proprie, bensì l'aspetto tattico della gestione di una squadra di calcio.

Nei primi due giochi — "Mondial Sim. '90" e F. Manager W.C. Edition" sembra logico che dovrete confrontarvi con le squadre che prendono parte ad Italia '90, giusto perché la cassa di risonanza che richiama un gioco che si riferisce alla Coppa del Mondo non ha ancora perso il suo smalto. Nel terzo gioco entrerete, nel ruolo di allenatore, a far parte della SuperLeague, la lega che piaceva tanto a Berlusconi e a Mendoza, rispettivamente presidenti del Milan e del Real Madrid. In fondo sarebbe anche ora, dopo aver giocato a più non posso ai vari simulatori di calcio "animato" usciti negli ultimi tempi, di appendere le scarpette al chiodo e gustarsi le partite dalla panchina.

E se volete avere un'idea più 'realistica' dei giochi citati, date un'occhiata alle immagini e ai commenti che le accompagnano...

• INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE - MicroProse

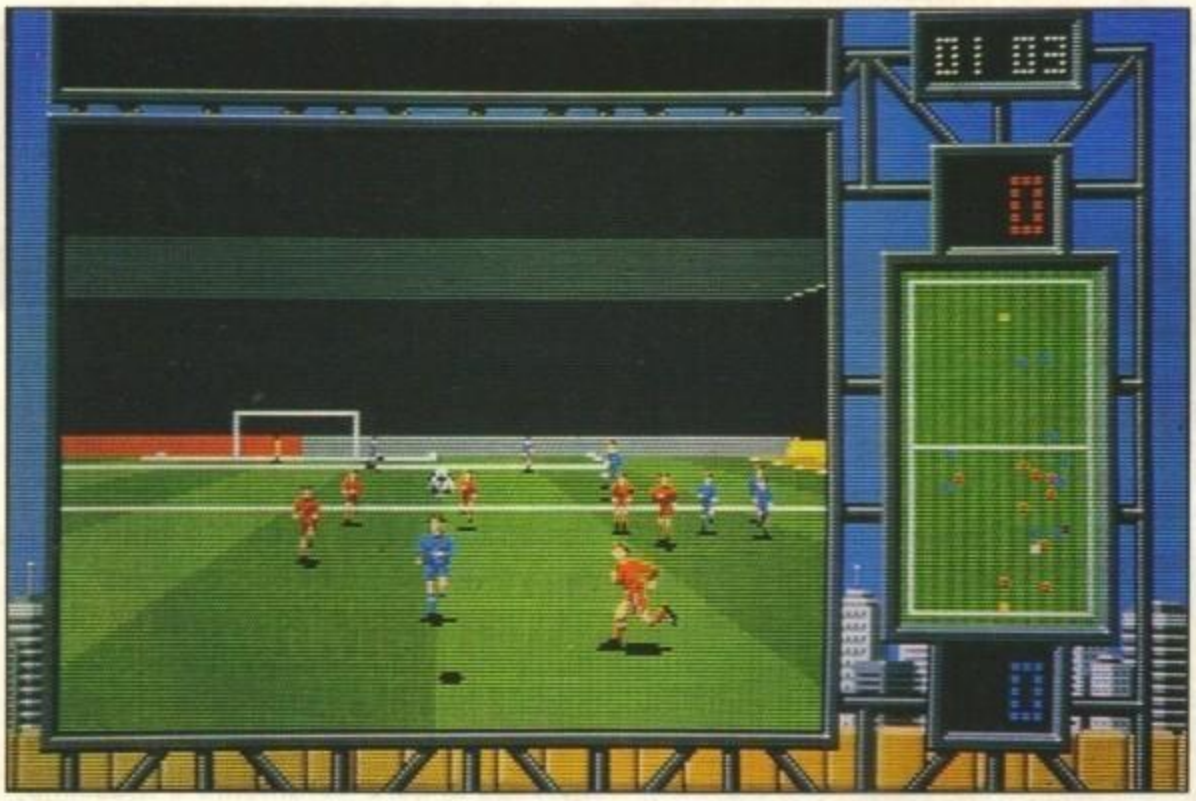
Da quello che Wild Bill ci manda a dire, sembrerebbe che il titolo di questo 'seguito di MicroProse Soccer' sia International Soccer Challenge — e non, come avevo scritto sul numero di maggio, World Soccer (scusate, ma con tutti questi 'soccer' che spuntano come funghi è facile andare nel... pallone! Ah, Ah! NdBDB).

Tenendo conto che si tratta di un 'seguito' il cui predecessore ha fatto furore, e considerata la serietà della software house, sarà facile aspettarsi grandi cose: intanto si è parlato già di poligoni solidi per la struttura dello stadio, e non sarebbe difficile immaginare la dose di simulazione che la MicroProse sarà in grado di inserire nel gioco.

Le versioni annunciate, per ora, sono quella Amiga e quella per ST, e dovrebbero essere già disponibili al momento in cui leggete queste righe.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



E tanto per darvi un assaggio dell'impressione che questo 'seguito' ha avuto sul nostro Capo Redattore BJ, ecco il suo commento a caldo:
"Calcio, Calcio e ancora calcio! Era prevedibile che in concomitanza del campionato del mondo qui a casa nostra si sarebbe verificato un simile prolificare di simulazioni di questo sport, ma probabilmente pochi l'avrebbero potuto ipotizzare di queste proporzioni; siamo arrivati ad un punto che è ormai quasi impossibile ricordarseli tutti a memoria anche perché ogni giorno ne salta fuori uno nuovo più o meno annunciato. Quest'oggi ci vogliamo occupare piuttosto diffusamente di quello che è probabilmente uno dei più attesi e che anche se per adesso è da considerarsi solo una semplice una preview (in attesa di una recensione definitiva nel prossimo numero) non può che suscitare le nostre fantasie più sfrenate memori dell'eccezionale esito conseguito dal suo indimenticabile predecessore; stiamo parlando di International Soccer Challenge della MicroProse.
Difficilmente è capitato (tantomeno nelle simulazioni) che la quotatissima casa americana sparasse un colpo a vuoto e anche questa volta ha voluto fare le cose in grande: tanto per cominciare va subito sottolineata la trionfale presentazione con lo stadio stracolmo di pubblico magicamente rappresentato e i giocatori sullo sfondo, quindi con l'inizio del gioco il punto di vista si sposta direttamente sul campo per raggiungere la rivoluzionaria collocazione proprio alle spalle del giocatore che controllate, giocatore che, a differenza di tutte le precedenti simulazioni, sarà sempre lo stesso per tutta la durata dell'azione; potete cambiare sì il vostro ruolo, ma fatta la vostra scelta sarà mantenuto costante fino ad una nuova interruzione obbligandovi così al gioco di squadra. Questo sistema di controllo in prima persona potrebbe quindi risultare in qualche modo sgradito ai soliti "veneziani" che la palla la preferirebbero ingoiare piuttosto che passarla, ma l'azione d'insieme può essere talmente spettacolare da far cambiare perfino le abitudini più intimamente radicate. Non ci si deve poi dimenticare delle immagine ingrandite di alcuni particolari (come l'arbitro o i guardalinee della foto) e un'infinità di altri particolari per cui vi rimandiamo alla recensione as soon as possible (questo non credo sia indispensabile tradurlo) (e invece si, ecco che lo traduco io: comprate TGM, ogni mese in tutte le edicole e... cosa? Non è vero? Ma stai zitto che non capisci niente... NdMA)."

• FOOTBALL MANAGER World Cup Edition - Addictive
Ritorna Kevin Toms, protagonista di tutti gli incubi sportivi del nostro Stefano Giorgi: da quando, nel lontano 1982, creò Football Manager, e sei anni dopo si ripresentò con la naturale evoluzione — Football Manager II — SG si è spesso svegliato in piena notte madido di sudore e pallido con ancora nelle labbra il grido di terrore "Nooo! Football Manager IIII"
E quando gli ho mostrato la pubblicità di questa nuova versione del gioco creata in occasione dei Mondiali '90 è letteralmente svenuto sulla moquette della redazione (era la mia tremenda vendetta dopo la recensione di Search For The Titanic apparsa su Zzap!, recensione che mi è costata la sfiducia di tutti i bagnini della mia zona), soprattutto per la foto — immancabile — di Kevin Toms con tanto di ghigno satanico...
FMWCE sarà presto disponibile per tutti i formati a sedici bit, per cui vi rimandiamo alla probabile recensione sul prossimo numero...

• MONDIAL 90 SIMULATION - Fashion Design
E questo da dove salta fuori? Certo, le opzioni sembrano davvero interessanti: poter allenare una squadra straniera, giocare partite amichevoli, possibilità di poter cambiare tanto la tattica quanto i giocatori fra una partita, e tutto quello che serve per poter gestire una squadra come... Commissario della nazionale! Uheilà, perbacco! Un altro gioco per Giorgi...

• WORLD CUP COMPILATION '90
Lo sapevo: non bastano i giochi di calcio realizzati in occasione dei Mondiali '90, adesso si vanno a ripescare quelli già usciti per riunirli in una compilation!
Poco male, lavoro in più per i recensori e qualche buona occasione per i "videocalciatori".
La Empire ha riunito, per l'occasione, in un'unica compilation tre note simulazioni calcistiche: Kick Off, Gary Lineker's Hot Shot e Tracksuit Manager. Per una valutazione obiettiva del valore globale di questo 'tris' aspettate i prossimi numeri...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALAMUS NEWS

Thalamus! Bah, quando mai si vede roba per i sedici bit da questa gente? Ehm, cosa? Ah, entro la fine del 1990 ci sarà qualcosa di nuovo sul fronte dei 16-bit? Ah, beh, allora vale la pena di andarli a trovare e ficcare un po' il naso nei loro progetti...

• THE Q8 TEAM FORD RALLY SIMULATION

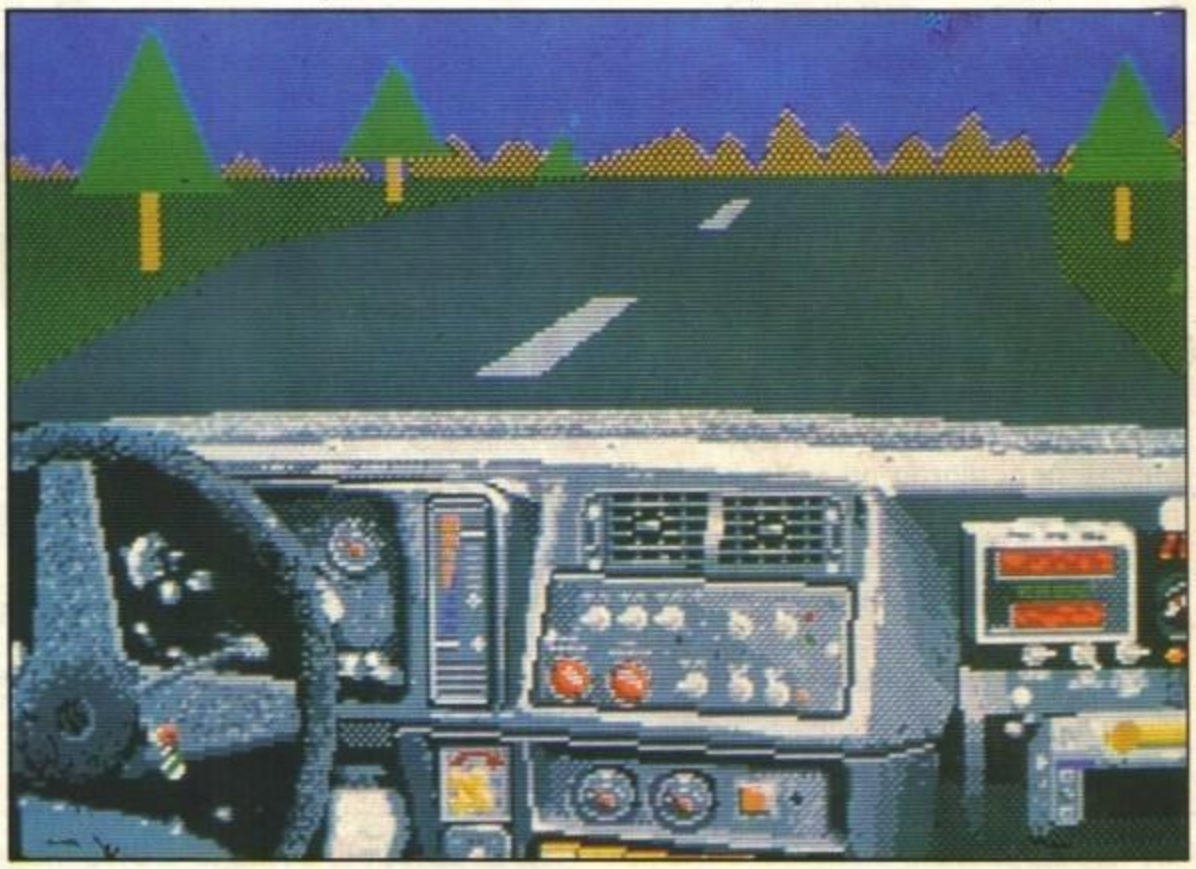
Entriamo nelle stanze segrete (soltanto due, a quanto pare) della nota software house e scopriamo che i nostri eroi stanno lavorando a qualcosa che ha a che fare con una licenza... una licenza?!? Un coin-op, forse? No. Un soggetto cinematografico? Televisivo? Fumetti? Letteratura? Macché, niente di tutto questo...

La licenza è stata concessa dalla Ford Motorsport per la produzione di una simulazione di corsa automobilistica: il gioco si chiama The Q8 Team Ford Rally Simulation, e in essa dovrete guidare una Ford Sierra RS Crosworth partecipando a tre sudati rally! Vorrete sapere come è fatto il gioco, dunque...

Immaginate un universo vuoto, un grosso mucchio di assoluto nulla. Adesso cominciate a costruire — potete costruire di tutto purché sia costituito da grafica vettoriale. Con un tocco di magia tecnologica tutti i vettori diventano solidi, e potete ora viaggiare all'interno dei confini che delimitano l'universo che avete appena costruito. Praticamente è quello che i programmatori hanno fatto e l'ambiente in cui hanno operato è il pianeta terra — più precisamente, tre piste da rally e la campagna circostante. E la cosa più interessante è che la grafica viaggia all'incredibile velocità di 50 fotogrammi al secondo!

Ognuna delle tre gare di rally ha il suo particolare terreno. Il primo ambiente è costituito da una pista forestale a tre corsie, disseminata di buche e dossi che dovrete accuratamente padroneggiare. Il secondo livello è una gara tutta velocità contro altre auto che vi porterà fino al terzo livello — un incubo di guida notturna lungo strade di campagna. Persone, ed altri 'bersagli morbidi' potrebbero tagliarvi improvvisamente la strada creando situazioni dove i vostri riflessi dovranno raggiungere veramente il massimo, onde evitare vittime.

Se tutto questo vi sembra troppo anche per le vostre abilità di guida, non temete, il gioco offre tre livelli di difficoltà. Pratica, Noviziato e Professionisti — e in quest'ultimo sono stati concentrati tutti i pericoli: auto avversarie, pioggia, neve, ghiaccio e oscurità fitta!



Se poi vi annoiaste dopo aver gareggiato su tutti i circuiti, potete svoltare e uscire così dalle piste di rally... finendo sulla strada statale, dove la polizia potrebbe cominciare a darvi la caccia... ma voi avete un'auto sportiva a disposizione, un'auto molto potente...

Beh, come primo gioco su licenza della Thalamus non sembra davvero male, considerando anche che si tratta del primo gioco Thalamus a non apparire soltanto in versione otto bit: sono state infatti annunciate le versioni per Amiga, ST e PC, e potreste trovarne una recen-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

sione già sul prossimo numero.

• VENOMWING

Seguendo il filone più familiare e collaudato della Thalamus, quello degli shoot'em up (moooolto volgarmente detti spara-e-fuggi — non sarebbe stato meglio spara-e-scansa?), arriva una proposta 'ti cermania' (come dice herr Giorgi) dalla Softeyes... come? Non avete mai visto un demo della Softeyes? Che vergogna...

Beh, c'è da dire che i nostri amici tedeschi hanno messo ben a frutto la loro abilità nel creare demo per Amiga: Venomwing è il loro primo gioco, e vedersi arrivare addosso ondate dopo ondate di alieni in formazioni di attacco pazzesche e dai movimenti allucinanti — anche trenta alieni alla volta, per giunta — è davvero degno di lode.

Naturalmente il meccanismo di gioco è quello classico: eliminata un'intera ondata d'attacco appare un'icona-bonus, e raccogliendone a volontà potrete incrementare la vostra potenza di attacco e di difesa, oltre che la velocità di movimento, trasformando persino la vostra astronave in un indistruttibile falco!

I livelli da superare sono quattro — detto così non sembra molto, ma aspettate a vedere quello che ci trovate dentro: grossi elementi grafici animati cercheranno di completare il lavoro iniziato dalle ondate aliene, e potrebbe capitarvi di vedervi balzare contro una rana grossa cinque volte la vostra astronave!

Non mancano i mostri di fine livello, come il testone dal cranio scoperchiato che usa uno dei suoi bulbi oculari (che schifo!) come arma di difesa nel primo livello. Ah, a proposito, due dei livelli sono a scrolling orizzontale mentre gli altri utilizzano quello verticale.

A causa della grafica 'smodata' e del sonoro esagerato (ma anche a causa delle tendenze monomaniacali dei programmatori) ci sarà soltanto una versione Amiga di Venomwing, e dovrebbe essere pronta al momento di uscire in edicola con questo numero.

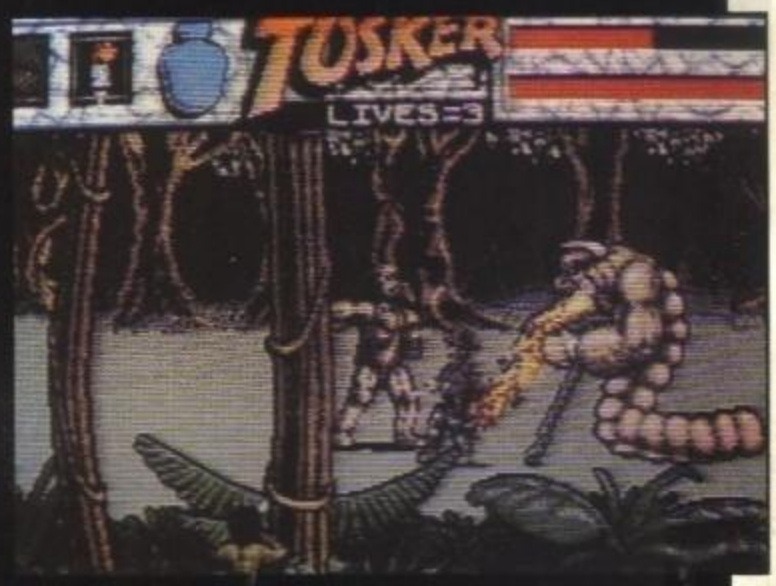
• E GLI ALTRI?

Certo, non bisogna dimenticare che la Thalamus ci ha promesso The Search For Sharla e la versione sedici bit di Armalyte. E poi, che dire di quel nuovo arcade pubblicizzato su varie riviste, quel Mindroll firmato Stavros Fasoulas & Epyx?!? Tenetevi sintonizzati!

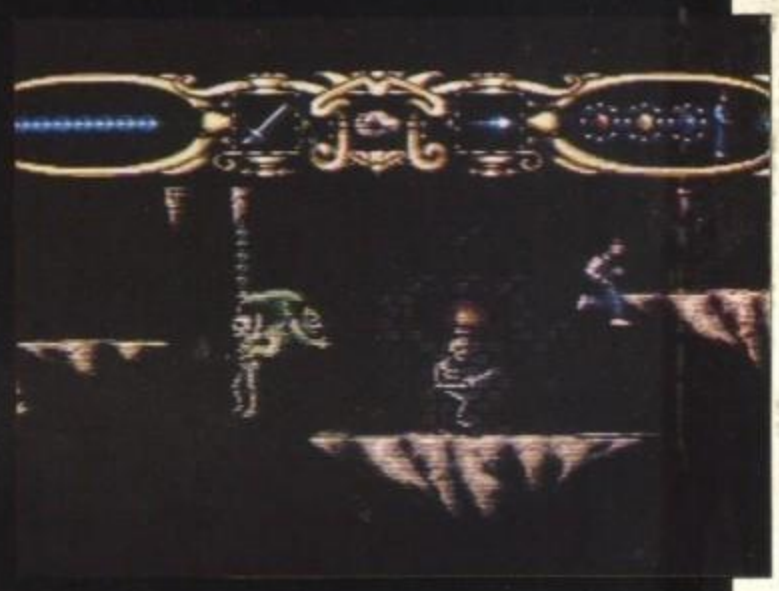
SYSTEM 3 NEWS

E dato che siamo in ballo, balliamo, come disse l'impiccato... ahem, già che c'eravamo abbiamo fatto una capatina al quartier generale della System 3 per scoprire i veli che avevano offuscato le visioni oniriche di molti sedicibittisti: ed ecco la verità sulle conversioni più attese...

Certo, l'ultima parola in proposito l'hanno avuta gli ottobittisti, quando si è trattato del gioco più famoso della System 3. Ma presto i possessori di Atari ST potranno avventurarsi senza timore per le strade vestiti da ninja (no, Marco, non lo faranno per costringere la gente a comprare il loro computer, smettila!) nel famoso Last Ninja II... e smettetela di telefonare chiedendo quando uscirà Last Ninja III, accidenti!



Un Amiga eroico nella più recente conversione della System 3, Tusker... un po' in ritardo per sfruttare il filone Indianajonesiano (benedetti neologismi!) riportato in auge da The Last Crusade (non sono ancora riuscito a vederlo, accidenti!).



E che dire del mitico Myth? Certo che andare in giro a sfidare mostri mitologici 'stile Argonauti' vestiti come il tizio di Ritorno al Futuro è proprio una figata, eh, Marco?

Ed ecco il più atteso, l'ultimo successo della System 3: Vendetta! E' ancora ai primi stadi di sviluppo, ma questa immagine assolutamente storica lascia intravedere il suo successo come una delle migliori arcade adventure a sedici bit di quest'anno.

[Continua a pag. 21]

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RPG FANTASY

Arts VS Arts

• **LEGEND OF FAERGHAIL** - Rainbow Arts
Annunciato insieme a Khalaan — che siamo riusciti a recensire su questo stesso numero — diverso tempo fa, Legend of Faerghail si presenta come una giocabilissima avventura RPG fantasy ambientata in un universo medioevale composto da due mondi, nel quale troverete ben otto settori sotterranei ognuno di quattro livelli — e un semplice livello contiene almeno 1200 stanze!
La trama è tipica: il popolo degli elfi ha venduto la propria anima alle forze del male, ed ora semina terrore e morte in quella che una volta era una terra pacifica: l'unica possibilità di salvezza viene da una piccola regione a Nord-Ovest di Faerghail, dove viene gettato un incantesimo e viene scelto un guerriero che potrà forse liberare l'anima degli elfi dalla schiavitù malefica a cui sembra condannata.
Come avrete immaginato il guerriero potete impersonarlo voi, sfidando insieme al vostro gruppo una ottantina di personaggi/avversari intelligenti che non si limiteranno soltanto ad attaccarvi, ma seguiranno le vostre tracce e vi tenderanno delle trappole.
Dovrete inoltre imparare il linguaggio dei nani, dei maghi e degli animali per poter progredire più rapidamente nel gioco.
Dite che è abbastanza per essere tentati di provare Legend of Faerghail? Giorgio e Marco hanno già la bava alla bocca... (sempre i soliti bavosi, quei due; NdBDB).

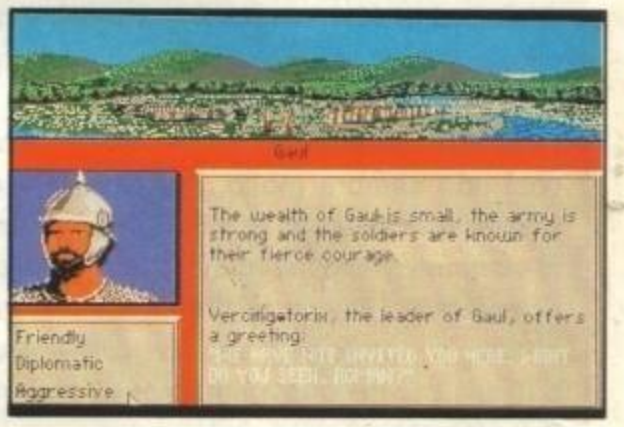
• **ESCAPE FROM HELL** - Electronic Arts
Dalla Rainbow Arts alla Electronic Arts... e l'argomento è lo stesso, ovvero un nuovo gioco che si allinea al trend attuale che coinvolge gran parte dei nostri redattori e lettori, ovvero il filone fantasy e degli RPG.
Stavolta la cosa sembra mettersi sul grottesco e i due programmatori — Richard Seabourne e Alan Murphy — devono aver inserito un bel po' di elementi umoristici oltre ad una ottima realizzazione a livello di gioco: contiamo presto di recensire questo futuro best-seller dei giochi di ruolo fantasy, ragazzi!
E intanto godetevi qualche foto...

CENTURION

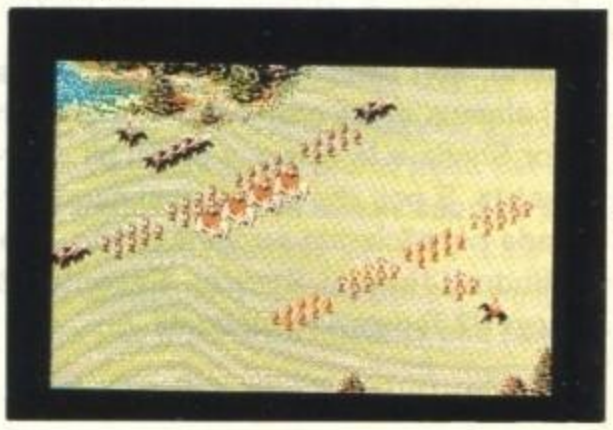
Defender of Rome

Electronic Arts

Veni, Vidi, Vici. Giulio Cesare pronunciò questa frase dopo l'ennesima vittoria. Noi non pretendiamo che anche voi siate in grado di enunciare frasi pregne di una simile e colta dialettica, ma che acquisiate vittoria dopo vittoria il dominio del mondo conosciuto sì. Almeno è quello che questo nuovo gioco della EA vi permetterà di fare.
Centurion strutturalmente è un gioco alla Defender of the Crown (non per niente il progetto giunge dalla mente di Kellin Beeck l'autore di DotC), con una grande mappa del bacino mediterraneo e dell'Europa centrale compresa la terra di Albione e la mesopotamia. Su questo vastissimo territorio voi dovrete muovere e gestire le vostre legioni e i vostri interessi economici.
Partirete come un normale ufficiale dell'esercito romano e i vostri compiti saranno quelli di estendere i fasti di Roma a tutti i territori che vi sarà possibile dominando i popoli che vi abitano.
La parte più interessante del gioco rimane comunque quella strettamente strategica, nonostante siano presenti numerosi sottogiochi (corsa delle



bighe, giochi nel Colosseo), perché a differenza di DofC le battaglie che dovrete affrontare, saranno vere, nel senso che dovrete realmente impartire ordini alle diverse unità del vostro esercito, e tener ben presente le migliori tattiche per affrontare i numerosi eserciti avversari, alcuni dei quali (Pirro o Annibale?) avranno a disposizione anche i temibili elefanti. Non so se la realtà cronologica verrà rispettata appieno, e neppure se i vari eserciti del tempo potranno usufruire delle truppe che li resero famosi (la cavalleria leggera Numida, i Gaeseati Gallici, i carri Britanni etc.), ma in ogni modo sia gli scontri su terra che quelli su mare (con tanto di rostri per l'abbordaggio) sono molto ben curati e avvincenti.
Presto disponibile per PC e fra non molto anche per Amiga.



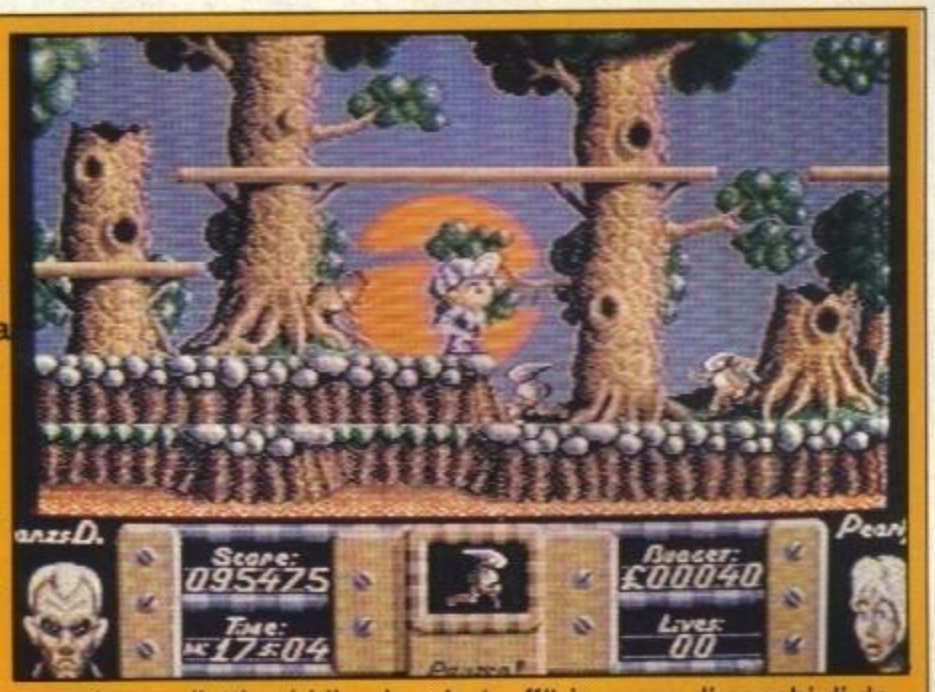
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[Continua da pag. 19 - SYSTEM 3 NEWS]

FLIMBO's QUEST

System3

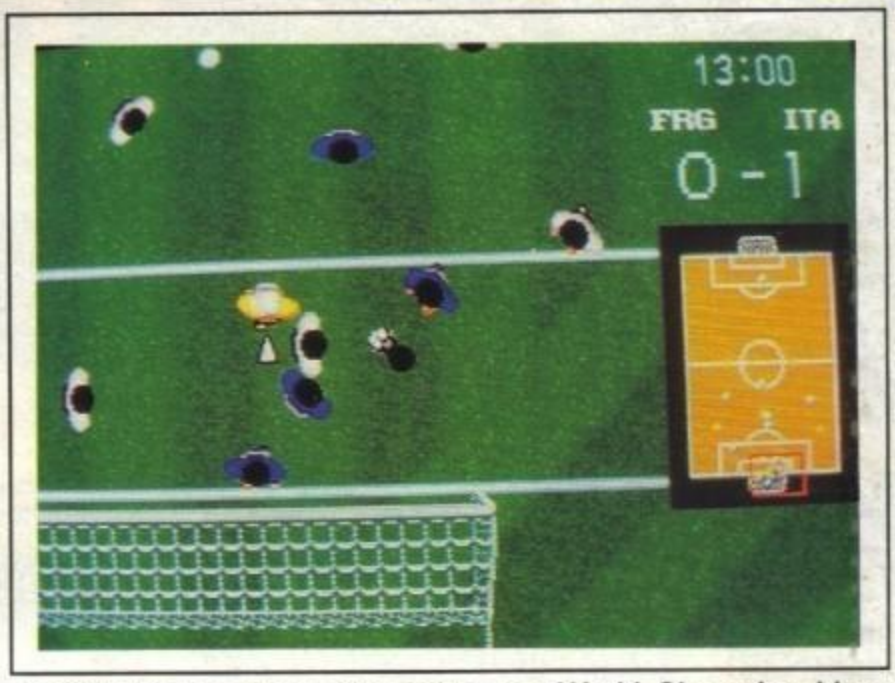


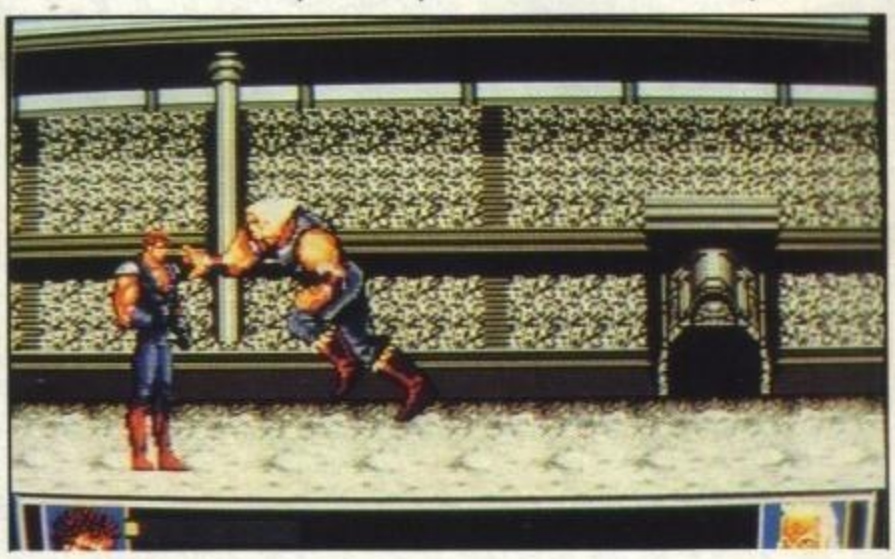
La System 3, chiara dominatrice del mercato otto-bit con titoli come Mith e Vendetta, sta per lanciare un nuovo gioco che ha ben poco a che vedere con i soliti prodotti: Flibmo infatti sarà un simpatico e rotondo platform game con protagonista uno strano ragazzino dall'ancora più strano cappello che si è autoincaricato di una missione ultrapericolosa. la missione in questione riguarda il salvataggio della sua bella (naturalmente una principessa) dalle grinfie del professor Von Dandruff che vuole risucchiarle il cervello. Il professore infatti è impazzito a causa di una meteorite viola caduta nel giardino della sua casa e... No, beh, forse sto sbagliando storia. Ad ogni modo, dovrete affrontare innumerevoli livelli a scorrimento orizzontale parallattico bidirezionale (auff!) in cerca di sacchi di denaro e particolari oggetti. I sacchi di denaro verranno utilizzati in speciali negozi sparsi qua e là per il gioco e serviranno ad acquistare le classiche armi e gli oggetti extra. Flimbo dovrebbe uscire più o meno mentre state leggendo questo (vecchio modo di dire che significa non-ho-la-più-pallida-idea-di-quando-sarà-disponibile) per Amiga e Atari ST.
Ad ogni modo, Flimbo non è l'unico gioco della System 3 in programmazione per i sedici bit: da qualche parte su questo numero dovreste (spero) trovare le foto di Myth, Vendetta, Tusker e Last Ninja II per Amiga. Contenti?

KENSHIRO & Co.

Elite

Come già si era mormorato nei mesi scorsi, i vostri sedici bit ospiteranno presto tre favolose conversioni di giochi/conversioni tratti da altrettanti successi della console Sega Megadrive. Sono passati ben due anni dall'ultima conversione da coin-op da parte della Elite, e l'attesa ha dato i suoi frutti.
I tre splendidi arcade sono:
• LAST BATTLE, la conversione del famoso gioco North Star Ken II ispirato ad un personaggio altrettanto famoso... forse Kenshiro ha bisogno di presentazioni? Si tratta di un platform game a base di combattimento (poteva essere altrimenti?) strutturato su quattro livelli ognuno composto da otto sotto-livelli. E non vi sveliamo niente sul megalitico avversario finale al cui confronto gli abili avversari incontrati sembreranno agnellini...
• WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER, uno splendido calcio con inquadratura dall'alto e calciatori enormi, e
• TOURNAMENT GOLF, che porterà sui vostri monitor una fantastica simulazione dell'omonimo sport, facendo probabilmente sfigurare tutte quelle che l'hanno preceduta, e portandovi a gareggiare nei campi più famosi del Giappone, della Gran Bretagna e degli USA.
Vi posso già assicurare che si tratta di conversioni coi fiocchi, e nel loro genere i tre giochi saranno sicuramente dei prodotti vincenti... dovremo però aspettare fino ad ottobre per Tournament Golf e fino a Novembre per World Championship e Last Battle.
Le versioni? Stavolta una sorpresa: non solo ci saranno quelle per Amiga, ST e PC, si mormora persino di una versione per STE che potrebbe fare uso del blitter... chissà!





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM 3

LAST NINJA 2

BACK WITH A VENGEANCE

SYSTEM 3

LEADER

BACK WITH A VENGEANCE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Art of Chess	[L.N/P]	72
All Dogs go to Heaven	[L. 59.000]	82
Colorado	[L.N/P]	34
Dan Dare III	[L. 29.000]	60
Def. of The Earth	[L. 29.000]	80
Ghosts'n'Goblins	[L. 29.000]	28
G.N. Ultimate Golf	[L. 39.000]	78
Jumping Jack Son	[L. 39.000]	76
Khalaan	[L. 49.000]	32
Ninja Spirit	[L. 49.000]	64
Persian Gulf Inferno	[L.N/P]	72

ATARI ST:

Dinasty Wars	[L. 29.000]	62
Fire and Brimstone	[L. 39.000]	30
Ghosts'n'Goblins	[L. 29.000]	28
G.N. Ultimate Golf	[L. 39.000]	78
Jumping Jack Son	[L. 39.000]	76

PC MS DOS:

Conquest of Camelot	[L. 79.000]	66
Dragonstrike	[L. 69.000]	36
Ghosts'n'Goblins	[L. 29.000]	28
LHX Attack Chopper	[L. 99.000]	26
Mean Street	[L. N/P]	24
Railroad Tycoon	[L. 79.000]	74

SEGA M/DRIVE:

Assault Suit Leynos	[L.100.000]	69
Final Blow	[L.100.000]	70
Super R. Basketball	[L.100.000]	71

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/

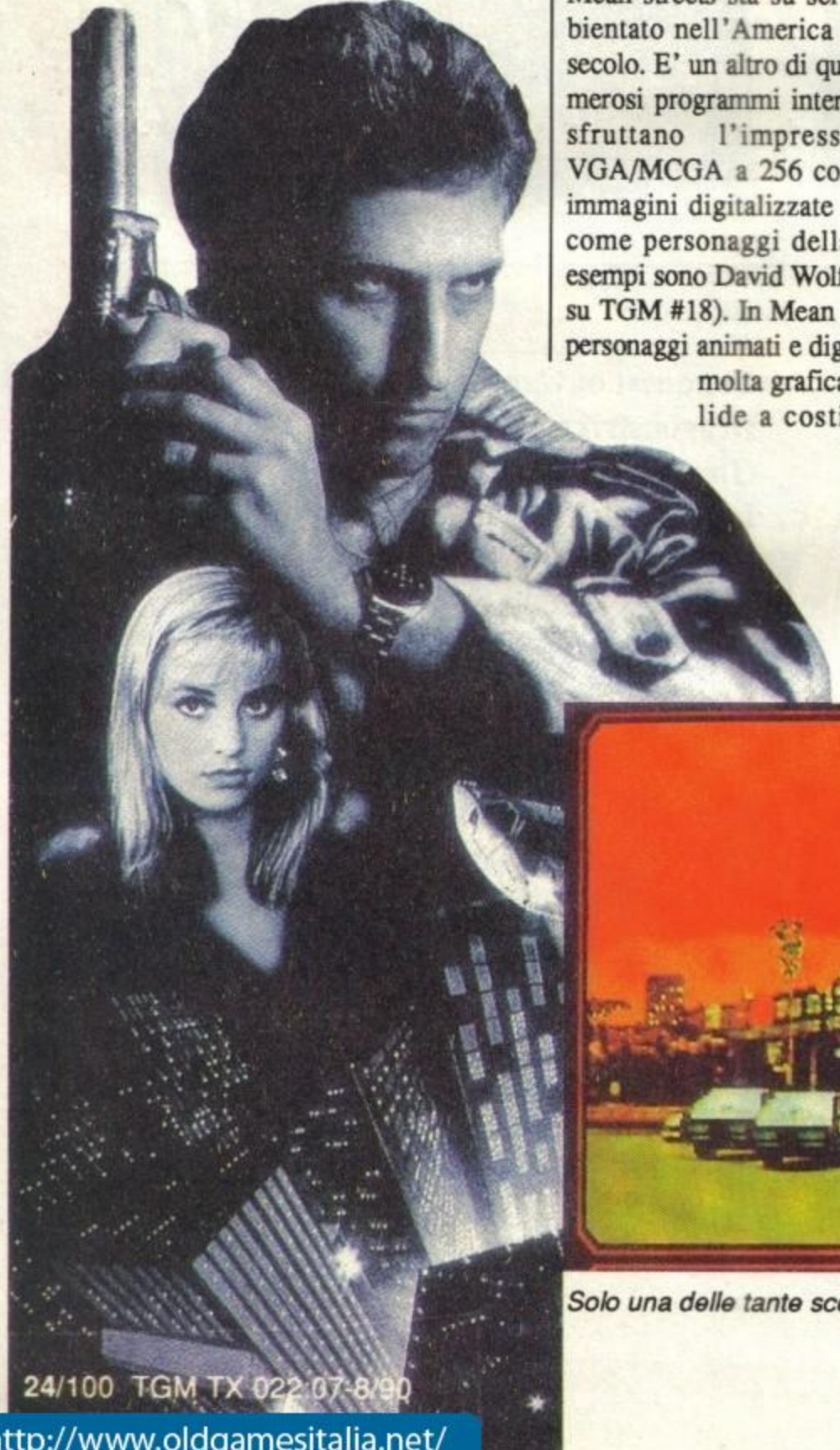
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEAN STR

ACCES/US GOLD

Suicidio: questo era il verdetto. Il dottor Carl Linsky era stato trovato nella baia di San Francisco. Qualcuno lo aveva visto in piedi sul Golden Gate (una manna per i suicidi — ndT) da solo. Sua figlia Sylvia non credette al verdetto, e questo è il motivo per cui voi siete qui. Tex Murphy, occhio privato. Sembra che il dottore, professore di neuropsicologia, stesse lavorando su un contratto di visita. Ma poi era diventato irritabile, beveva, era sotto stress, e quindi qualcuno lo vide buttarsi dal Golden Gate. Ma ci sono dubbi: perché un uomo che temeva l'acqua si era suicidato buttandosi nella baia? E c'era il fax: "Professore, avevate ragione su quei ragazzi. State attento. S.F.". Sylvia Linsky vi ha offerto 10000 sterline per trovare chi ha assassinato suo padre e perché. Dieci grandoni sono un sacco di soldi per voi, davvero un sacco. "Qualcosa mi dice che le cose non stano così. Ma probabilmente sono troppo cinica."



Mean streets sta su sei dischi ed è ambientato nell'America del ventunesimo secolo. E' un altro di quei sempre più numerosi programmi interattivi per PC che sfruttano l'impressionante modo VGA/MCGA a 256 colori per mostrare immagini digitalizzate di attori e attrici come personaggi della storia (i primi esempi sono David Wolf e A-10, recensiti su TGM #18). In Mean streets ci sono 27 personaggi animati e digitalizzati, e anche molta grafica statica in 3D solide a costituire una parte estetica assai curata. Nei panni di Tex potete fare parecchio. Potete schizzare per la California a bordo della vostra Louts Speeder (una specie di pseudo pattuglia tratta da Blade runner) osservando un paesaggio in 3D (ponti, edifici solidi, ecc.). Potete andar per taglie nelle zone desolate trasformando il gioco in uno spara e fuggi a scorrimento laterale, interrogare, corrompere e minacciare i sospetti, cercare informazioni con il vostro videofono fax presso la segreteria e gli informatori, frugare uffici e laboratori, e , infine, risolvere il caso Linsky o morire nel tentativo. La vasta gamma di opzioni di Mean streets vi lascia una impressionante libertà di fare tutto quello che volete quando volete. Chiaramente, entrando in una normale sequenza di gioco dovete seguire uno schema prefissato, mentre Mean streets va molto oltre le possibilità di altri giochi "interattivi" più vecchi. Dovrete faticare parecchio per parlare con le persone: vi toccherà volare con

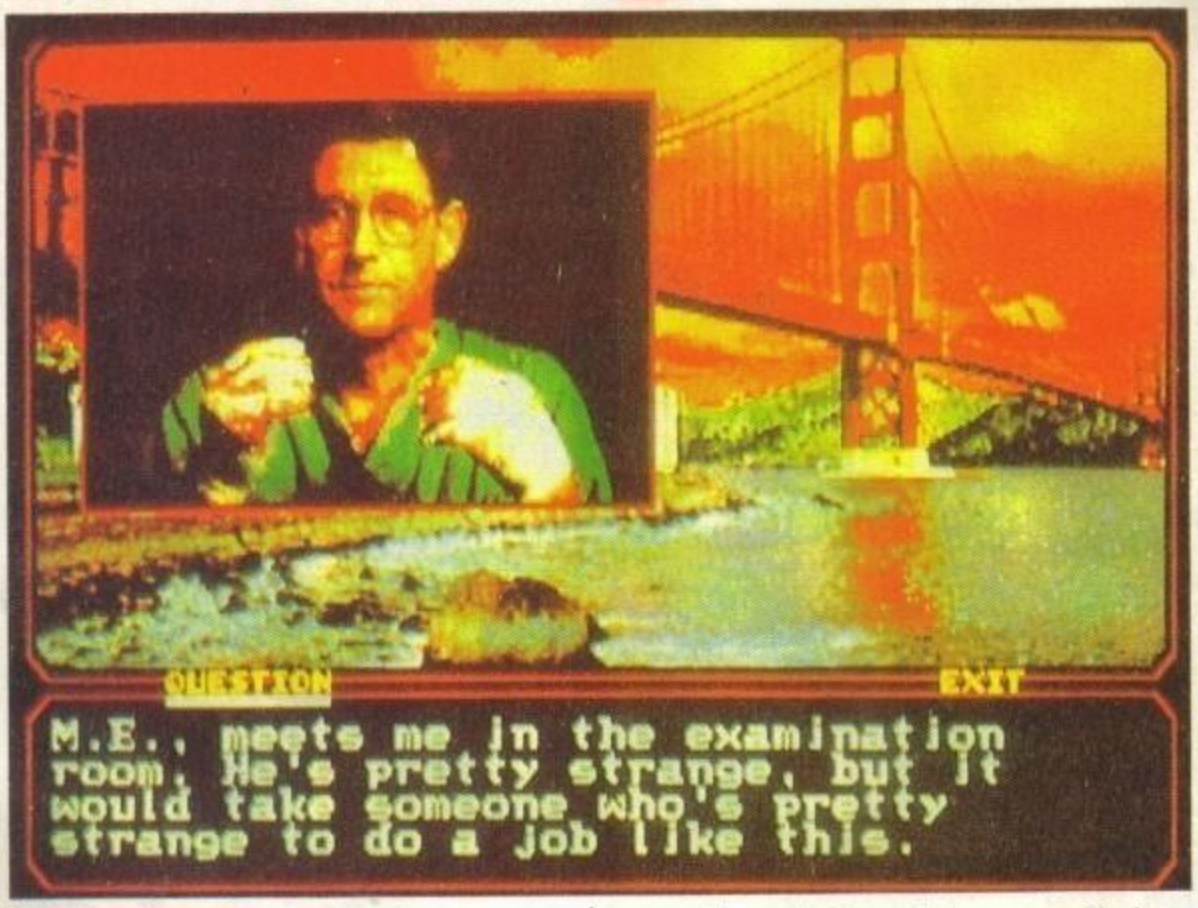
Solo una delle tante scene digitalizzate e ritoccate al computer... potenza della VGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EETS



la Lotus dove stanno, manualmente o con il robopilota, dopo aver assegnato le coordinate al calcolatore di navigazione. Dopo questo, un elegante fondale e un testo esplicativo vi introdurranno nella scena. Una piccola immagine animata e digitalizzata apparirà in mezzo allo schermo, e potrete incominciare a interrogare. Il gioco vi presenterà una domanda del tipo "Parlami di..." a cui dovete aggiungere ciò che vi interessa, e quindi sperare in una risposta. Questa parte assomiglia a Killed until dead perché certe richieste provocano alterazioni emotive nel vostro interlocutore. Le loro espressioni cambiano, per esempio, ma se questo sistema non funziona potete sempre provare con violenza e corruzione. Preparatevi, però, ai fallimenti. Per guadagnar denaro in fretta c'è una sequenza di caccia alle taglie (l'hai già detto — ndT). Una volta giunti in volo in una delle tante aree fuorilegge il gioco si trasforma in uno spara e ammazza a scorrimento laterale lungo circa due schermi. E' una sequenza abbastanza semplice che prevede l'accucciarsi dietro casse e barili per ripararsi dai proiettili. Lo scopo è passare attraverso i due schermi e guadagnare una bella sommetta. Alcune sezioni vi pongono in stanze vuote da frugare cercando indizi, oggetti, ghelli, messaggi e via dicendo. Dovete muovere o aprire oggetti usando ordini testuali, oppure potete avvalervi del nuovo sistema di ricerca ad albero firmato Access, che vi fornisce un menu degli oggetti. Dopo averne scelto uno, potete usare un altro menu per decidere le operazioni su quell'oggetto (guarda, prendi, ecc.).

REALSOUND

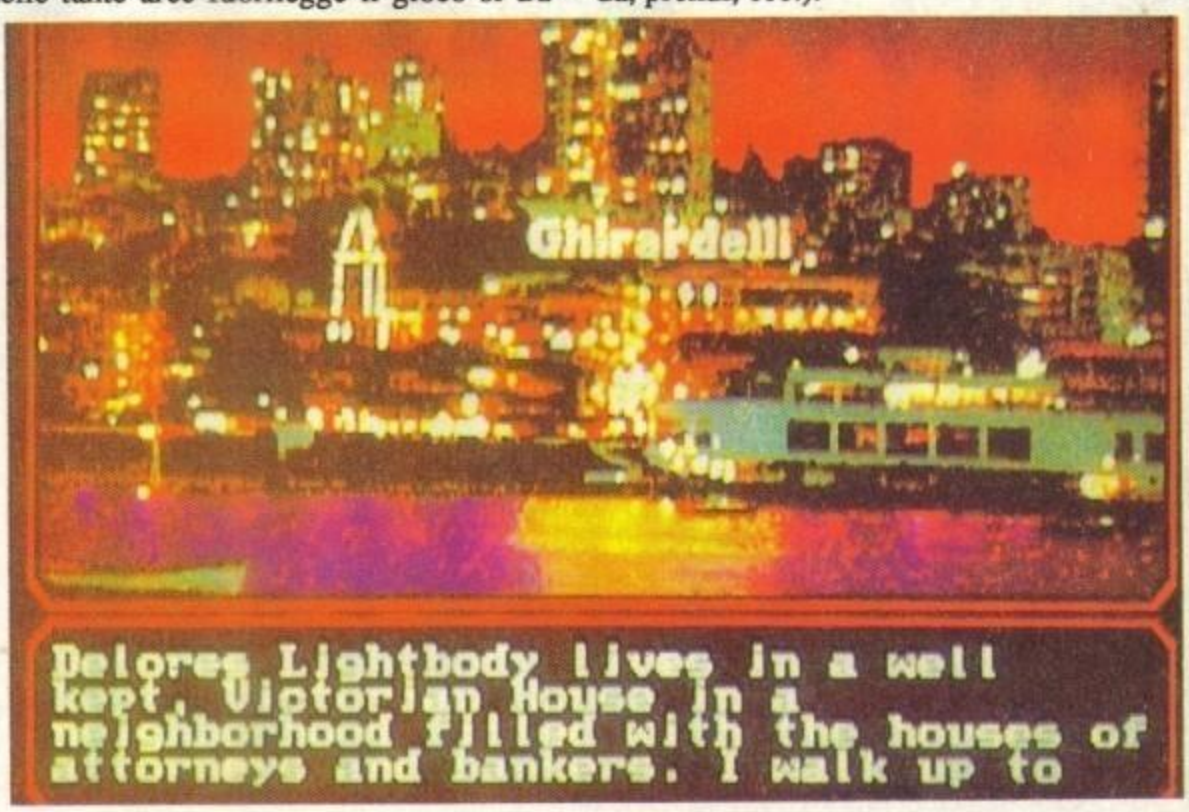
Il sonoro è sempre stato il tallone d'Achille del PC. Le schede sonore sono una interessante possibilità, ma gli alti prezzi hanno dissuaso molti dall'acquisto lasciando la macchina con una grafica da stato dell'arte e un altoparlantino pigolante. Mai più! La Access ha presentato Realsound, che permette all'altoparlante del PC di riprodurre suoni digitalizzati come parlato, musica ed effetti speciali. In apparenza i suoni del questo gioco furono registrati in uno studio musicale e quindi arricchiti e digitalizzati in situ, per poi essere inseriti nel gioco. C'è anche la possibilità di passare la musica all'impianto hi-fi. Ovviamente, il suono riprodotto dall'altoparlantino del PC non è ancora a livello dell'Amiga, ma senza dubbio è un drastico miglioramento.

Review

PC

Mean street ha un suo ruolo nel segnare la strada per i giochi del futuro. Non è perfetto, essendo abbastanza lento all'inizio e avendo qualche piccola ripetizione. Comunque, le case produttrici stano considerando l'idea dei "film interattivi". E' soltanto un passo in là rispetto ai giochi odierni, e quindi è comprensibile che la Access, come le altre, stia provando nuove tecniche, introducendo l'elemento umano e preparandosi per l'avvento dei CD-ROM. Comunque, Mean streets è un gioco godibile che, a differenza di altri che puntano tutto sulla presentazione, offre lunga giocabilità.

Globale 87%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LHX ATTAK

ELECTRONIC ARTS L. 99.000

Na na na na naaa naaaa, na na na naaa naaa, na na na na naaa na na na naaa... Certo vi sarete chiesti il perché di questa (penosa) riproduzione della "Cavalcata delle Valkirie". Beh, è la colonna sonora di Apocalypse Now, quindi parlando di elicotteri militari mi è sembrato il caso...

Ad ogni modo, nonostante il titolo non avete a disposizione solamente l'elicottero più moderno delle forze armate americane, infatti in tutto ci sono ben quattro frullatori volanti a vostra disposizione.

Partite come sottotenente della USAF

McDonnell Dpuglas AH-64A Apache
Elicottero d'Attacco Anti-Corazza

Equipaggio	2
Diametro Rotore Principale	14.6m
Diametro Rotore di Coda	2.79m
Lunghezza (rotore escluso)	14.7m
Altezza (rotore escluso)	5.5m
Peso	6500kg
Massima Velocità	228mph
Media mph	689km
Altitudine ragg.	8000pd

Armamento: cannone M230 da 30mm con punta automatica, e qualsiasi combinaz. di missili Hellfire anti-carro, missili Stinger e Sidewinder aria-aria, missili TOW anti-carro e razzi FFAR.

Sikorsky UH-60A Black Hawk
Elic. da Trasporto Multi-Funzione

Equipaggio	3
Diametro del Rotore Principale	16.4m
Diametro del Rotore di Coda	3.35m
Lunghezza (rotore escluso)	19.8m
Altezza (rotore escluso)	5.1m
Peso	7375kg
Massima Velocità	185mph
Media mph	373km
Altitudine ragg.	6000pd

Armamento: cannone da 7.62mm con punta automatica, e una combinazione di missili TOW anti-carro, razzi FFAR, Sidewinder e cannone automatico M60 da 7.62mm a cinque bossoli.

LHX (Light Helicopter Experimental)
Elicottero da Esplor./Attacco (SCAT)

Equipaggio	1
Diametro Rotore Principale	11.5m
Diametro Rotore di Coda	nessuno - usa tecnologia a elica canalizzata
Lunghezza (rotore incluso)	15.23m
Altezza	3.77m
Peso	3550kg
Massima Velocità	206mph
Media mph	1425km
Altitudine ragg.	9000pd

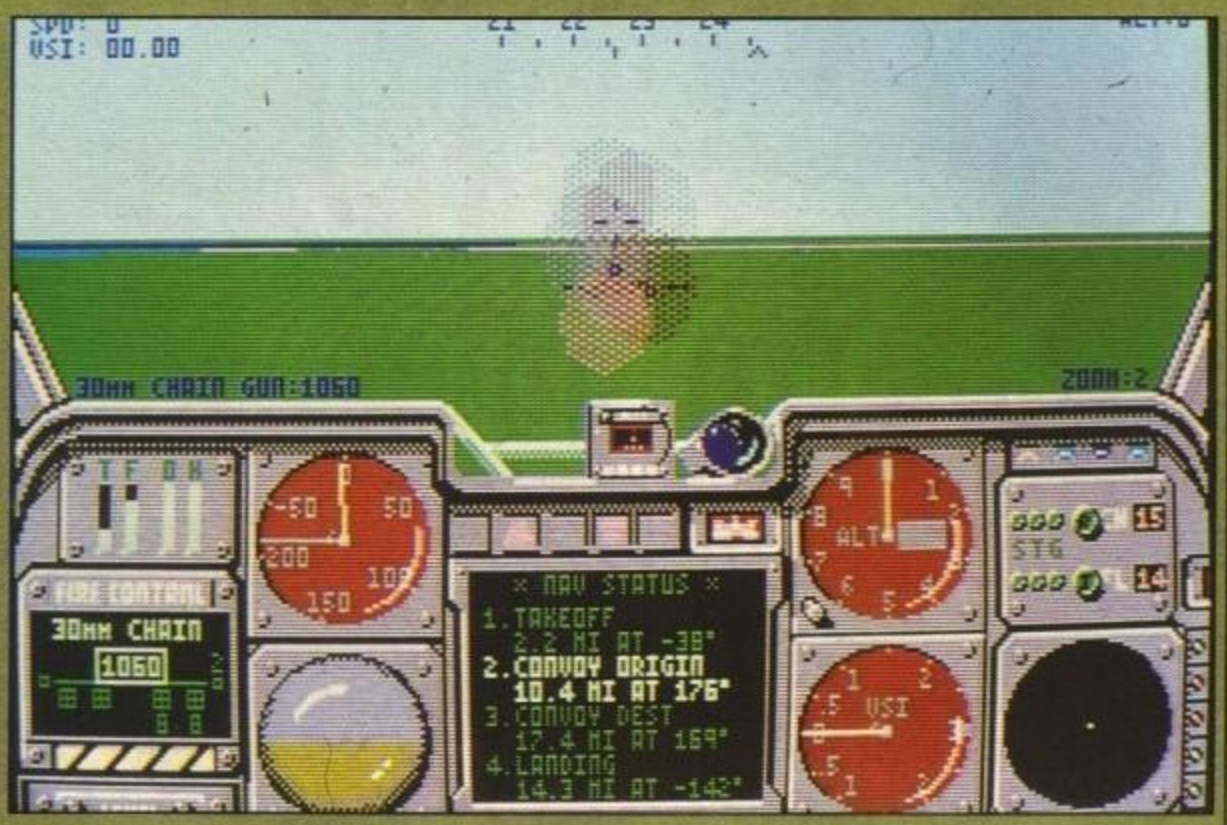
Armamento: cannone da 20mm con punta a inserzione, e una combinaz. di Stinger, Sidewinder, Hellfire, TOW e FFAR.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHOPPER

Review



PC

Lasciando stare la facilità con cui si entra nell'azione, il gioco è molto difficile da giocare. Il manuale da 100 pagine aiuta un po' ma per il resto ve la dovete cavare voi. La grafica è molto buona anche in EGA, con un ottimo uso dei colori e delle retinature per le ombre. Certo è un po' caro, del resto come quasi tutti i giochi per PC, ma per la sua categoria è un ottimo acquisto e va consigliato a chiunque ami i frullatori volanti.

Globale 90%

e il vostro scopo è riuscire a diventare il migliore pilota sulla piazza per poter finalmente fare "prrr" al poster di Tom Cruise del vostro amico. Questo si può ottenere mediante una serie di missioni che frutteranno una barca di medaglie e riconoscimenti (riconoscimenti nel senso che ci sarà il contadino che viene alla base, vi punta il dito contro e dice "è stato lui a distruggermi il pollaio").

Gli elicotteri disponibili sono esattamente: il McDonnel Douglas AH-64A Apache, il (lo la i gli le) Sikorsky UH-60A Blackhawk, il Bell/Boeing V-22 Osprey e il famoso LHX (Light Helicopter eXperimental). I differenti elicotteri hanno le proprie debolezze e i propri punti di forza e ognuno e più adatto per una missione, ad esempio un elicottero pesante armato fino ai denti non è l'ideale per missioni di salvataggio e così via.

Ogni elicottero può essere caricato con una gamma di armi che varia. Un cannone piazzato sul naso è standard mentre si possono aggiungere missili aria aria Sidewinder e Stinger, missili anti carro Hellfire e TOW (Tube launched, Optically traced, Wire guided) e FFAR (Folding Fin Aerial Rockets) a seconda della taglia della vostra maxizanzara e del tipo di missione scelta.

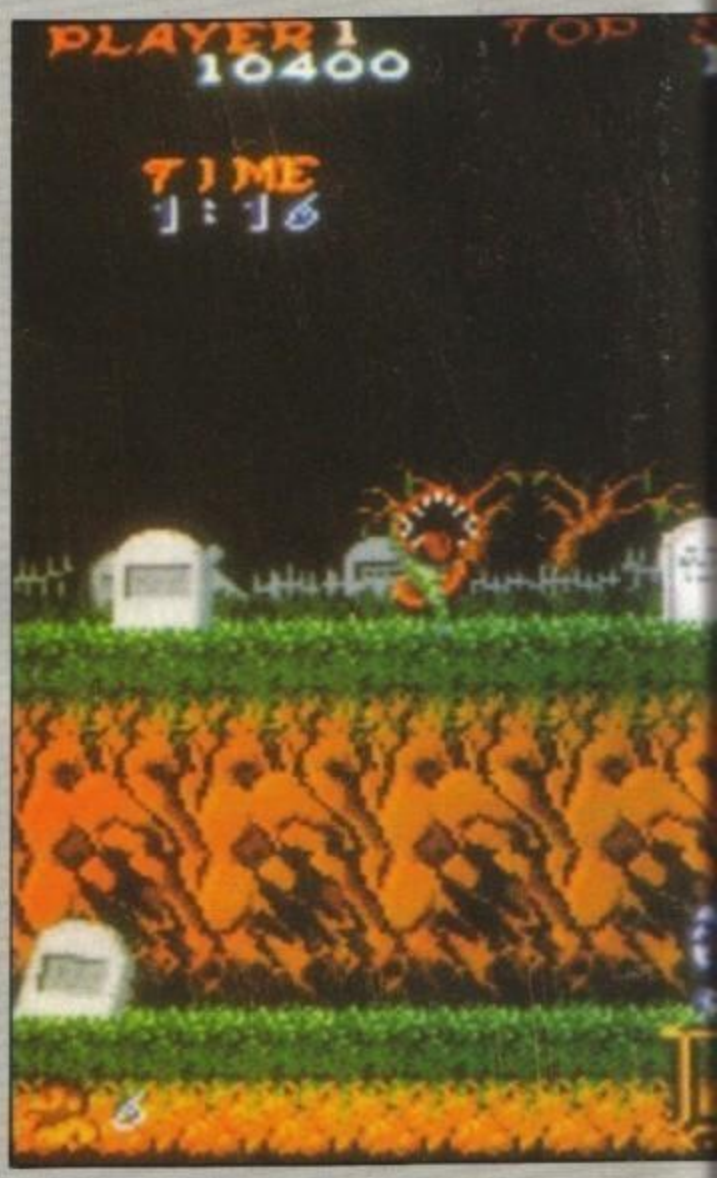
La maggior parte delle missioni riguardano il salvataggio di ostaggi dai terroristi in tre paesi diversi, la Libia (guarda-guarda), il Vietnam e la Germania e ognuna delle tre aree presenta le sue caratteristiche fisiche. Ad ogni modo come ho già detto non ci sono solo missioni di salvataggio, ma anche missioni in cui si scortano velivoli e così via. Qualsiasi missione si scelga però è sempre dura, non crederete mica sia un gioco!

Bell/Boeing V-22 Osprey
Velivolo VTOL multi-missione
Equip. .....2 più passeggeri (12-24)
Diametro Rotore Principale ...11.5m
Diametro Rotore di Coda ...nessuno
- usa una tecnologia a inclinazione
Lungh. (escl. punta cann.) ...17.5m
Altezza (escluso rotore) 6.15m
Peso 21.500kg
Massima Velocità 403mph
Media mph 3891km
Altitudine ragg. 2000pd
Armamento: cannone GE-GAU-12/U25mm con cinque bossoli, e una combinaz. di Hellfire, TOW, FFAR, Sidewinder, Stinger o GE-GAU-12U25mm a cinque bossoli aggiuntivi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GHOSTS'N



Una dolce fanciulla rapita da un tenebroso mostro alato, un prode guerriero con tanto di armatura che parte alla ricerca della sua bella, orde di spaventose creature maligne che saltano fuori da tutte le parti, incantesimi dagli effetti più incredibili, insidie e trabocchetti improvvisi attraverso ambienti macabri e desolati... Cosa? Ma è mai possibile che sia sempre la solita storia? Hai ragione, di giochi così ce ne sono ormai in giro a centinaia, ma Ghosts'n'Goblins è e rimarrà per sempre assolutamente unico...

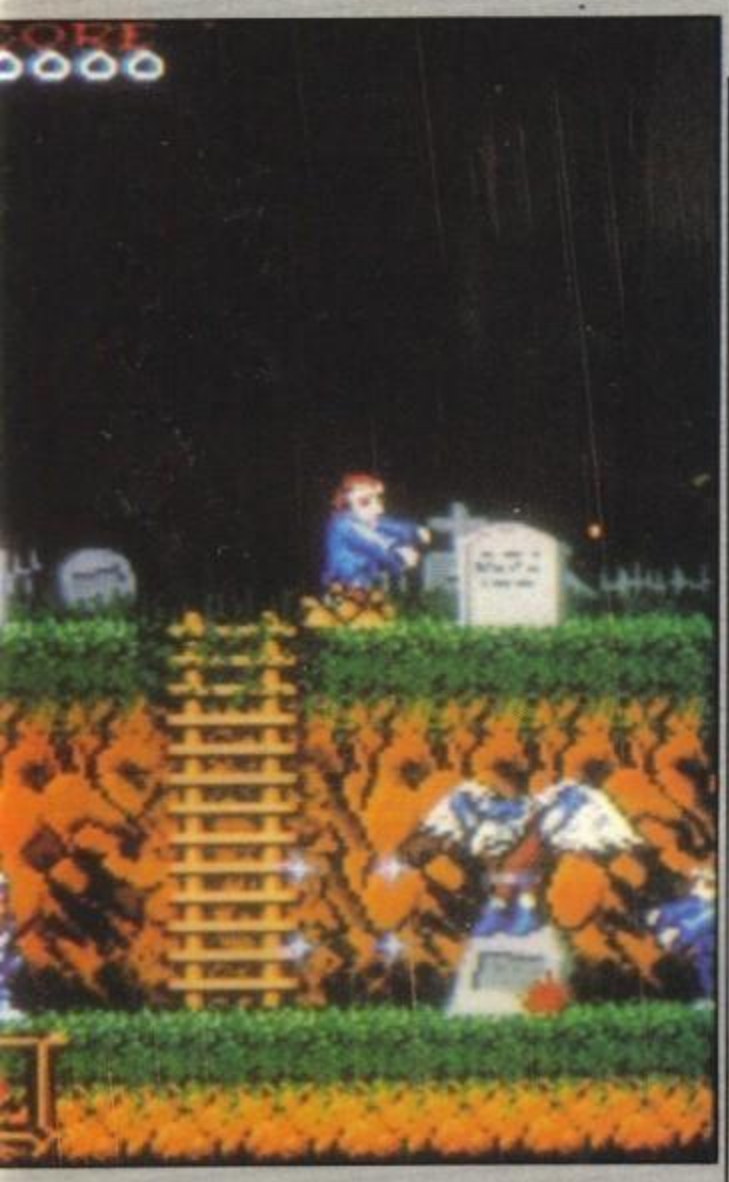
E così l'Elite ha finalmente concluso le conversioni a 16-bit della celebre triade composta dai suoi classici più famosi. Dopo Paperboy e Commando infatti anche Gosts'n'Goblins è finalmente stato lanciato sul mercato raccogliendo i soliti pareri contrastanti. C'è infatti chi asserisce che tutti e tre i titoli siano ormai eccessivamente datati e che quindi non possano assolutamente portare nulla di nuovo in un mercato già fin troppo inflazionato; per quanto mi riguarda posso dire con fermezza di non trovarmi affatto d'accordo (Max); in primo luogo perché tutte le realizzazioni dal punto di vista tecnico si sono rivelate d'altissimo livello e soprattutto incredibilmente fedeli all'originale, secondo perché sono proprio convinto che, specialmente per chi come me "ai tempi c'era", giochi come questi rappresentino dei veri e propri classici il cui Fascino (con la effe maiuscola) va ben oltre qualsiasi restrizione temporale e sia invece da considerarsi intramontabile. Logicamente questo è un giudizio assolutamente personale e come tale non può che essere giustamente opinabile, nessuno comunque potrà negare al capolavoro della Capcom di avere assunto un ruolo fondamentale (una vera e proprio pietra miliare) nell'ambito dei coin-op con una realizzazione che riuscirà a cata-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

'GOBLINS

ELITE
LIRE 29.000



lizzare in maniera eccezionalmente diffusa l'attenzione di tutti i videogiocatori più incalliti. Sarà forse stato per la grafica che allora fece scalpore (e che adesso non sfrutta nemmeno a pieno tutte le capacità di un computer casalingo a 16-Bit), per gli zombie che uscivano minacciosamente dal terreno, per le creature infernali ottimamente disegnate, per l'andatura traballante dell'indomito guerriero che ad urto imprevisto si ritrova miseramente in mutande, per i trucchi che si imparavano giorno dopo giorno "quel tizio strano che nessuno aveva visto prima e che aveva frantumato il record", per le diversità dei quadri da affrontare con le strategie ottimali apprese con impegno quotidiano... per questi e per molti altri motivi Ghosts'n'Goblins era sempre occupato con fittissimi conglomerati di spettatori sempre pronti a commentare le mirabolanti evoluzioni del protagonista o gli errori, magari banali, proprio al momento cruciale. Potrei comunque andare ancora avanti a parlarvene per pagine e pagine raccontandovi magari la prima volta che qualche d'uno è riuscito a superare il mostro del terzo livello, ma non mi sembra il caso e chiudo quindi con una considerazione finale: non me ne frega niente che sia arrivato in ritardo o che nessuno si stupisca più per così poco o non "così troppo" da un punto di vista tecnico, come ho già detto G'n'G è assolutamente unico e una conversione talmente fedele non può che essere anche lei un piccolo capolavoro (anche dopo tutti questi anni), oltretutto non c'è nemmeno bisogno di continuare ad infilarci le duecento lire, che cosa si può volere ancora di più?

Amiga

La votazione più che altro sintetizza una considerazione globale di merito per uno dei migliori coin-op mai realizzati, la conversione infatti è pressocché perfetta (se si escludono uno scrolling verticale piuttosto precario ed un fastidioso rallentamento quando ci sono troppi sprites nei paraggi) e così, pur non sfruttando al massimo tutte le potenzialità di un Amiga, rimane pur sempre un pezzettino (nemmeno poi così piccolo) di storia che non potrete proprio lasciarvi scappare.

Globale 90%

ST

Ancora più fluido e veloce della versione Amiga (e quindi perfino dell'originale da sala giochi), il sonoro rimane ugualmente estremamente coinvolgente (mi sono dimenticato di dirvi che per Amiga è assolutamente strepitoso) anche se una lieve differenza, per chi ha l'orecchio fino, non la si può non riscontrare.

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIRE AND BRIMSTONE

FIREBIRD
L.39.000

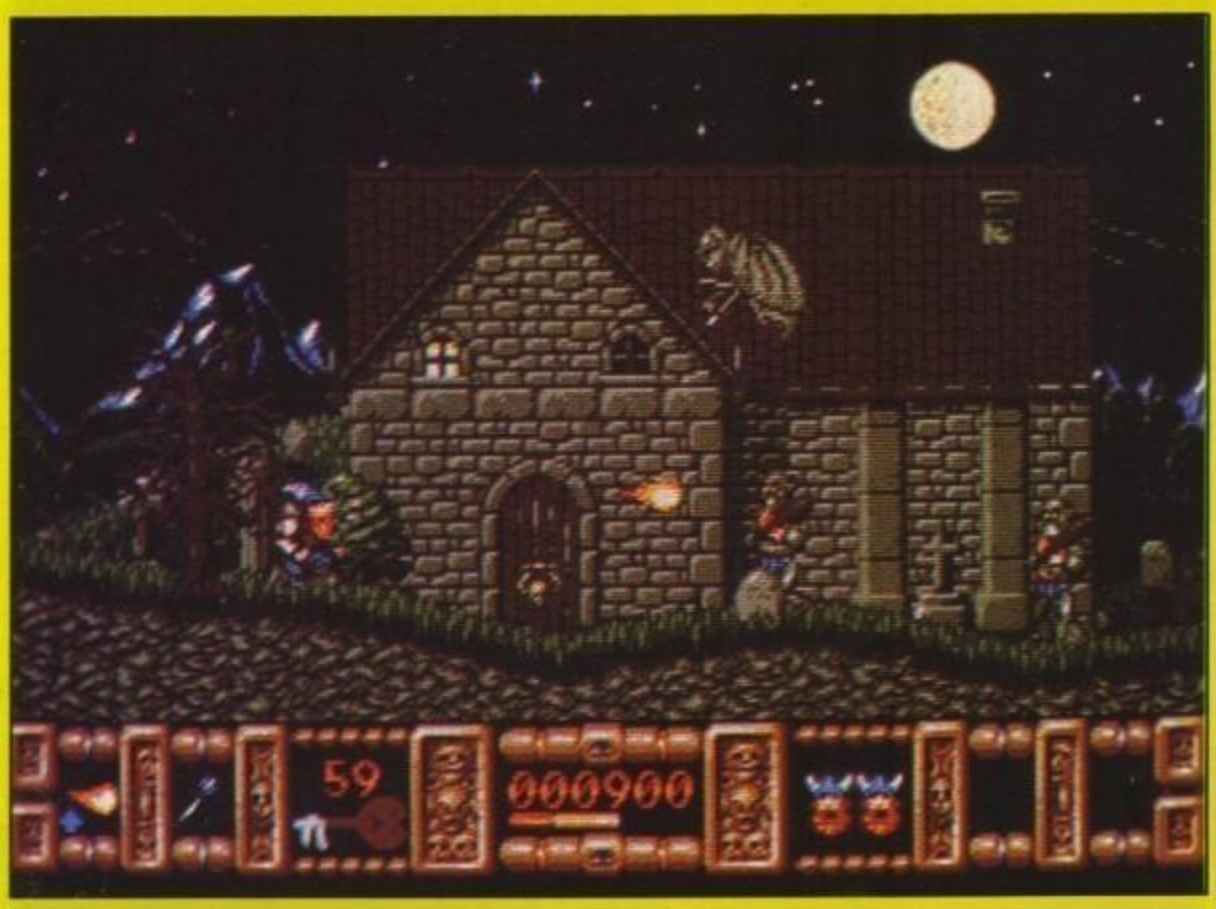
Se mai voleste impersonare un dio, Thor sarebbe sicuramente il dio che fa al caso vostro. E' capace di far piazza pulita di birre, sa controllare il tempo (atmosferico) e ha sempre un grosso martello in mano. Ciò non significa che nessuno osi mettergli i bastoni fra le ruote nel regno di Norvegia. Hel, che è per propositi e intenti è una bella gatta da pelare, ha intenzione di imprimere il suo malevolo marchio sui mondi di Norvegia. Nei panni dell'onnipotente Thor, siete stati scelti dai vostri compagni, cioè dei e dee, per avventurarvi nei reami di Norvegia e eliminare Hel. Sfortunatamente Hel ha intuito tutto e ha inviato le sue malefiche creature a contrastarvi e possibilmente uccidervi.

Nonostante lo scenario "nordico" Fire and Brimstone è un gioco molto "aggiornato". Sulla falsariga di grandi classici tipo Ghosts'n'Goblins e Ghouls'n'Ghosts, dovete attreversare differenti mondi uccidendo i cattivoni e risolvendo i problemi (che sono generalmente del tipo "come oltrepassare una trappola mortale"). Alla fine di ogni mondo c'è un cattivo più grande e più cattivo del normale da distruggere. Comunque per accedere ai livelli superiori dovete anche raccogliere quattro pezzi nascosti di una chiave.

Un aiuto e una facilitazione sono costituiti da varie armi e pozioni. In tutto ci sono quattro differenti tipi di armi, ma se

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ne possono portare solo due alla volta. Quando Thor raccoglie una terza arma deve sostituirla a una già in suo possesso, che sarà sgombrato dall'inventario del "divino". Ogni arma ha differenti caratteristiche e vola per aria con traiettorie diversissime.

I divini compari di Thor hanno distribuito quattro differenti tipi di pozioni magiche nei quattro reami di Norvegia. Ognuna ha un proprio codice cromatico, corrispondente al suo effetto. Quella blu costruisce magicamente un ponte sopra certi ostacoli; quella oro migliora le vostre capacità di saltatore; la rossa elimina tutto quello che c'è sullo schermo e la bianca illumina le stanze buie.

Si accumulano punti non solo uccidendo i cattivi ma facendo anche collezione di tesori nascosti. Molti di questi conferiscono magici poteri.

Iniziate il gioco con tre vite e una barra di energia. Lo stato di salute di Thor può essere migliorato mangiando frutta, ma Thor è un po' schizzinoso in fatto di cibo e rifiuta certi tipi di frutta (il primo gioco dietologico -NdPC).

Gli avversari di Thor si presentano in tutti le possibile forme e dimensioni. Trolls, streghe, trifidi carnivori e bulbi oculari sono solo alcune delle strane e orribili creature mandate da Hel a ostacolare la vostra avanzata.

THOR: DIO DEGLI SCHIAVI

Probabilmente la più conosciuta delle divinità norvegesi, Thor era proprio il dio dei servi e del popolo. Mentre i signori e padroni del popolo entrano nel Valhalla quando muoiono, la servitù accede alla dimora di Thor. Alto, muscoloso e con una barba rossa, Thor è famoso per il suo magico martello, Mjolnir. Per quanto potente potesse essere il lancio del suo martello e per quanto spesso egli potesse lanciarlo, gli tornava sempre indietro (chissà che male... NdMA). Questo, insieme con la sua cintura magica, che raddoppiava la forza di chi la indossava, consentiva a Thor di proteggere la dimora degli dei, nei palazzi di Asgard, dai giganti gelosi di Jotunheim.

ST

Nonostante dia un po' fastido l'evidentissima somiglianza con Ghouls'n'Ghosts, Fire and Brimstone rimane un gioco istantaneamente giocabile. C'è un buon rapporto di equilibrio tra giocabilità e difficoltà, qualche facile puzzle introduttivo tanto per scaldarvi, e poi diabolici problemi nei livelli superiori. E c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire, anche nei livelli che avete già completato, da passaggi segreti a vite extra. Fire and Brimstone ha molto da offrire.

Comunque, pensavo che Thor fosse più affascinante. Così com'è, sembra un nano vichingo. Considerazioni sul personaggio a parte, direi che la grafica del gioco merita un encomio perchè è dettagliata e l'animazione è buona. Il sonoro, però, non impressiona ma la giocabilità compensa sicuramente la lacuna.

Globale 83%

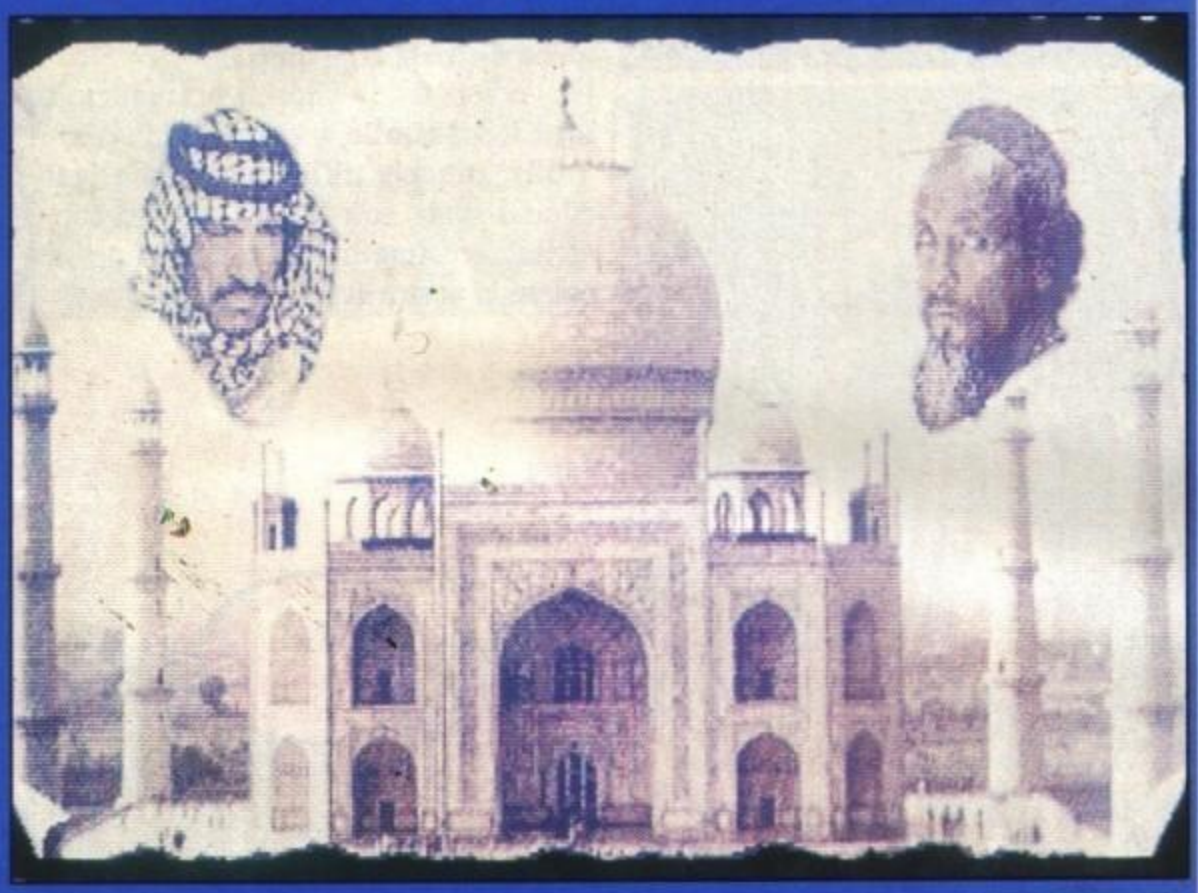
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

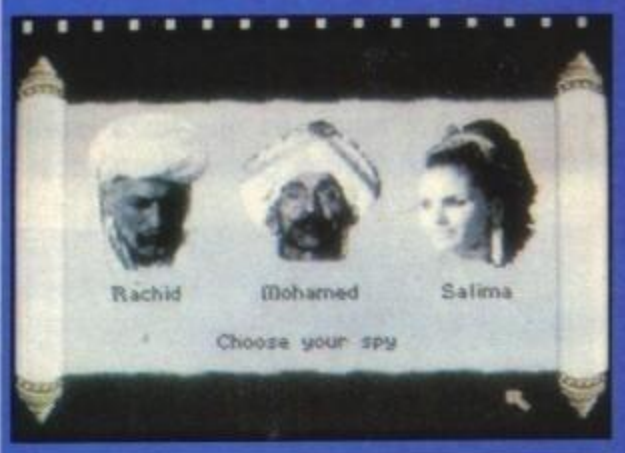
KHALAAN

Rainbow Arts, Amiga L. 49.000

Proprio quando il numero era praticamente già chiuso ecco che ci arriva direttamente dalla Rainbow Arts un'altra anteprima assolutamente esclusiva. Visti gli esiti degli ultimi prodotti realizzati dalla casa germanica è stato impossibile non caricare immediatamente il nuovo programma per recensirlo al volo trovandogli lo spazio adeguato all'interno di questo stesso numero. Efficienti, eh?



Il gioco è ambientato nella mesopotamia antica, quella attraversata dal Tigri e l'Eufrate, all'epoca dei califfi e le loro splendenti e ricchissime dimore. La regione in questione è quella floridissima di Kahalaan il cui dominio è conteso dai quattro gran califfi in continuo contrasto fra loro per la sovranità assoluta, ognuno possiede il proprio califfato con le sue entrate specifiche e i suoi territori. All'inizio voi dovete scegliere il califfo (fra i due proposti) che volete controllare e quindi impostare dei parametri che non potranno più essere modificati durante il gioco, questi riguardano la lunghezza della partita, se lasciare o meno la possibilità agli altri califfi di allearsi fra loro (rendendo il tutto più complicato) e permettere l'ingresso armato dell'"intruso-re" che poi non sarebbe altro che il quinto incomodo. Ci sono poi altre opzioni riguardanti i combattimenti che possono essere lasciati al computer (eliminando le scene arcade) e gli spostamenti (manuali o non), ma queste possono venire modificate anche in un secondo tempo. A questo punto appare la schermata principale su cui si svilupperà tutto il gioco, gran parte di questa è occupata dalla piantina che scrolla lateralmente raffigurante tutto il territorio di Khalaan con le quattro capitali, le varie fortezze inizialmente indipendenti, isolotti e in seguito i vessilli raffiguranti le varie forze in movimento (dei fanti o delle imbarcazioni a seconda che ci si sposti per terra o per mare, delle tende quando il contingente attende ordini, dei cammelli per le carovane), sotto la piantina c'è un cursore per indicare la zona che è rappresentata. Sulla sinistra c'è la faccia del califfo da voi impersonato che vi riassumerà le condizioni generali, sotto di lui un'immagine del vostro palazzo da cui si accede al menu principale, ancora più in basso si trova la data e l'icona per salvare la partita. La lista delle cose che potete fare sarebbe lunga da elencare nella sua completezze, vi riassumo quindi quelle più salienti: per prima cosa occupiamoci delle armate che sono fondamentali per impossessarsi di nuove fortezze facendo così aumentare le entrate e utilizzandole poi come base d'appoggio per nuovi territori e eventualmente addirittura i califfati avversari. Mentre costituite il vostro battaglione è molto importante rifornirlo adeguatamente di acqua, cibo e oro perché altrimenti si ammutinerà (importante in questa ottica l'utilizzo dei rifornimenti nel caso le provviste non siano sufficienti), bisogna quindi deciderne la direzione di marcia in base all'obbiettivo prescelto; potete inoltre utilizzare, per gli spostamenti via mare che sono oltre tutto molto più celeri, delle apposite imbarcazioni per trasportare le vostre truppe, ci sono poi tutte le opzioni per darsi al commercio con delle carovane (anche se i rischi di venire de-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

predati del proprio carico sono molto elevati) o trattando direttamente l'acquisto e la vendita delle fortezze; da non trascurare affatto anche tutto quello che riguarda le proprie pubbliche relazioni facendo magari dei doni ai vostri sudditi (la loro fiducia in voi è fondamentale ai fini del gioco), proponendo delle alleanze temporanee agli altri califfi o ricorrendo a inganni meschini ai loro danni corrompendo le persone giuste o mandando direttamente delle spie a cercare di fargli la pelle (metodo un po' drastico, ma talvolta efficace). Fondamentale quindi come avrete capito la componente stategica, anche se per competere con gli altri capolavori del genere non potevano certo mancare le scene arcade; queste riguardano tutti gli scontri possibili, e cioè: se attaccate una fortezza dovrete prima eliminare con gli arcieri le guardie esterne per poi sconfiggere a colpi di scimitarra le residue resistenze interne (sempre alle scimitarre sono affidate le vostre difese nel caso attacchino il vostro califfato), si può quindi penetrare la cittadina saccheggiandola, oppure se lo scontro avviene in mare dovrete colare a picco l'imbarcazione nemica a colpi di cannoni, mi dicono comunque di tagliare e quindi lascio a voi l'approfondimento. Non mancano comunque imprevisti di varia natura come catastrofi naturali o furti occasionali, il tutto per rendere il vostro sogno di primeggiare incontrastato sulla regione di Khalaam ancora più difficile.

Beh, sapete cosa vi dico, che tutto sommato l'apparizione del genio non è da considerarsi poi così negativa...

Amiga

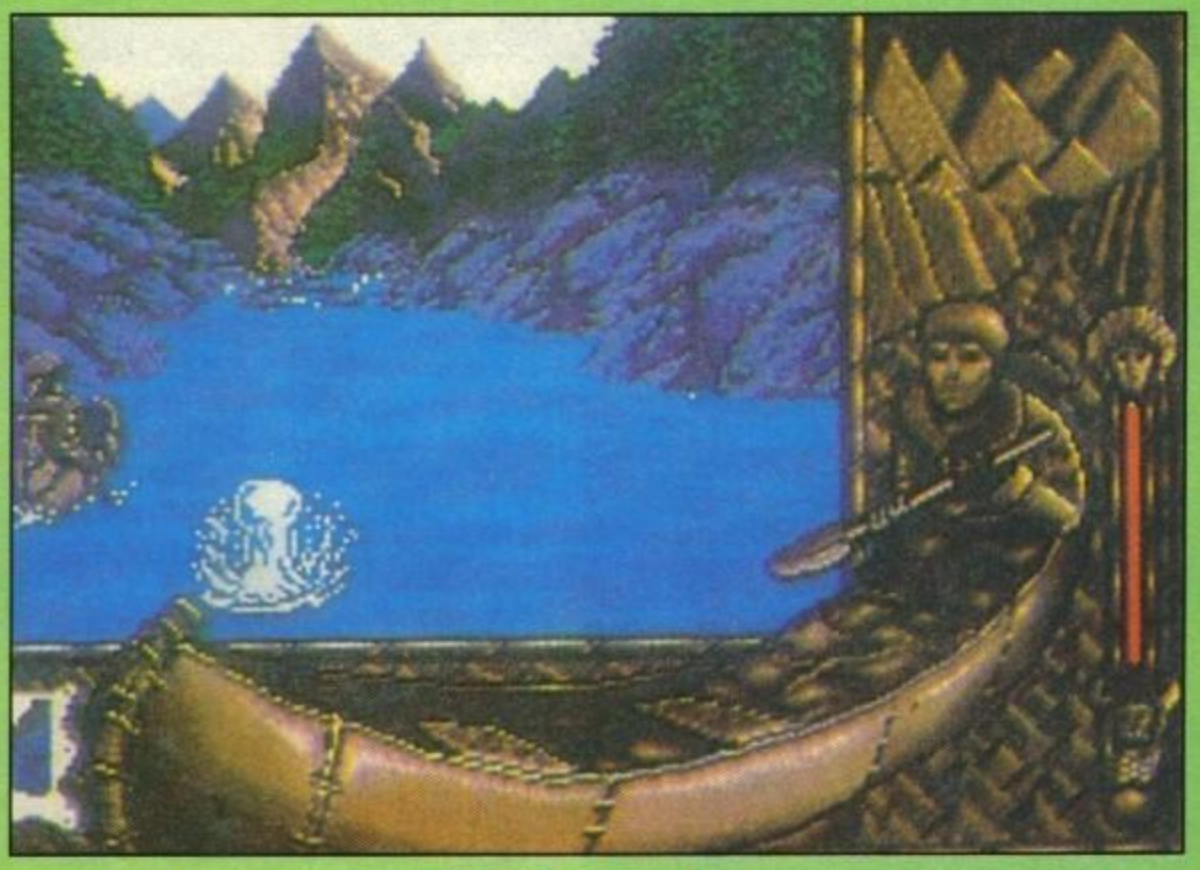
La Rainbow Arts, ormai lanciatissima, ha deciso di "travestirsi" da Cinemaware realizzando così, senza dir niente a nessuno (siamo stati presi in contropiede perfino noi), la sua prima "avventura animata" completamente interattiva. Per l'esordio non si poteva scegliere un'ambientazione migliore: fascino, mistero, avventura, atmosfera... ognuno di questi aspetti trovava un ottimo riscontro nell'epico estremo oriente dell'età dei califfi il cui "spirito" è stato egregiamente catturato e trasportato nei vostri monitor. Il tutto è stato reso possibile grazie ad una serie incredibile di immagini splendidamente digitalizzate (quella che accompagna il pagamento mensile delle tasse è così strepitosa che la considero una delle sequenze animate più realistiche mai viste su un'Amiga, imperdibile!) che meglio di qualsiasi altra cosa possono servire a coinvolgere completamente il giocatore all'interno del mondo fantasticheggiante in cui è sviluppato il gioco. Le cose da fare sono poi talmente numerose da lasciarvi così la possibilità di mettere al meglio in atto una strategia quanto più personale possibile, componente tattica che risulterà poi fondamentale per portare a termine vittoriosi una situazione estremamente complicata. Con queste premesse ci si poteva aspettare quasi un top-score, purtroppo però il proramma manifesta anche alcune carenze che non si possono non tenere il considerazione: per prima cosa, il problema forse più grosso, l'azione risulta decisamente troppo lenta e frammentata per poter mantenere una tensione costante (come in It came..., tanto per fare un'esempio) e poi (anche se è un difetto diffusissimo) le poche sequenze arcade, per quanto ben realizzate su ottimi fondali digitalizzati, divengono ben presto abbastanza ripetitive. Nel complesso quindi un buon prodotto che troverò sicuramente i suoi estimatori, ma lo standard Cinemaware è al momento ancora irraggiungibile

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo aver girato lo sconfinato universo con le sue miriadi di stelle e pianeti,dopo aver perlustrato tutti i remoti meandri del nostro pianeta avanti e indietro nel tempo e aver visitato i più profondi recessi della nostra fantasia ecco che l'ipirazione per un videogames passa anche dalle parti del Gran Canyon e dintorni, in attesa di nuove destinazioni questa ci sembra un'ottima fermata...



COLORA

PALACE/SILMARIS L. N.P.

L'avventura è ambientata sul finire nel secolo scorso, in un periodo in cui con l'esplosione della caccia all'oro la parte sud-occidentale dell'America settentrionale (non so se siete riusciti a fare mente locale, siamo comunque dalle parti dell'entroterra dell'odierna California) fu letteralmente invasa da moltitudini di pionieri alla ricerca del metallo giallo coranazione di tutti i loro sogni. La celebre corsa all'ora finì comunque con il combaciare con gli ultimi sussulti d'indipendenza delle varie tribù indiane destinate da lì a breve tempo a perdere definitivamente il possesso delle loro terre e la loro libertà. Proprio per questo esplorare quelle regioni non era affatto sicuro, ma il fascino dell'oro in concomitanza con l'indiscussa avididità umana non poteva non collocare tutto in secondo piano.

E così eccovi nei panni di David O'Brian, il più classico dei pionieri con tanto di cappellino di marmotta alla David Crocket in testa, mentre vi accingete ad avventurarvi nell'isidiosissimo territorio Pawnee fermamente decisi a seguire la corrente del fiume Colorado fino a riaggiungere la tanto leggendaria quanto famigerata miniera aurifera di Pocahontas. Per comprendere comunque che cosa vi abbia indotto a prendere una simile desisione bisogna fare un piccolo passo indietro, stavate infatti tranquillamente cavalcando in cerca di un luogo opportuno dove accamparsi (sarebbe stato meglio appartarsi con qualche d'uno... ma l'unico essere vivente nei paraggi era il fido cavallo...) quando improvvisamente intravvedete fra un cespuglio una sagoma umana che si trascinava sul terreno; avvicinatala con la dovuta circospezione avete subito appurato trattarsi di un vecchio indiano che dalle particolari pitture sul corpo comprendete essere Cheyenne, ferito a

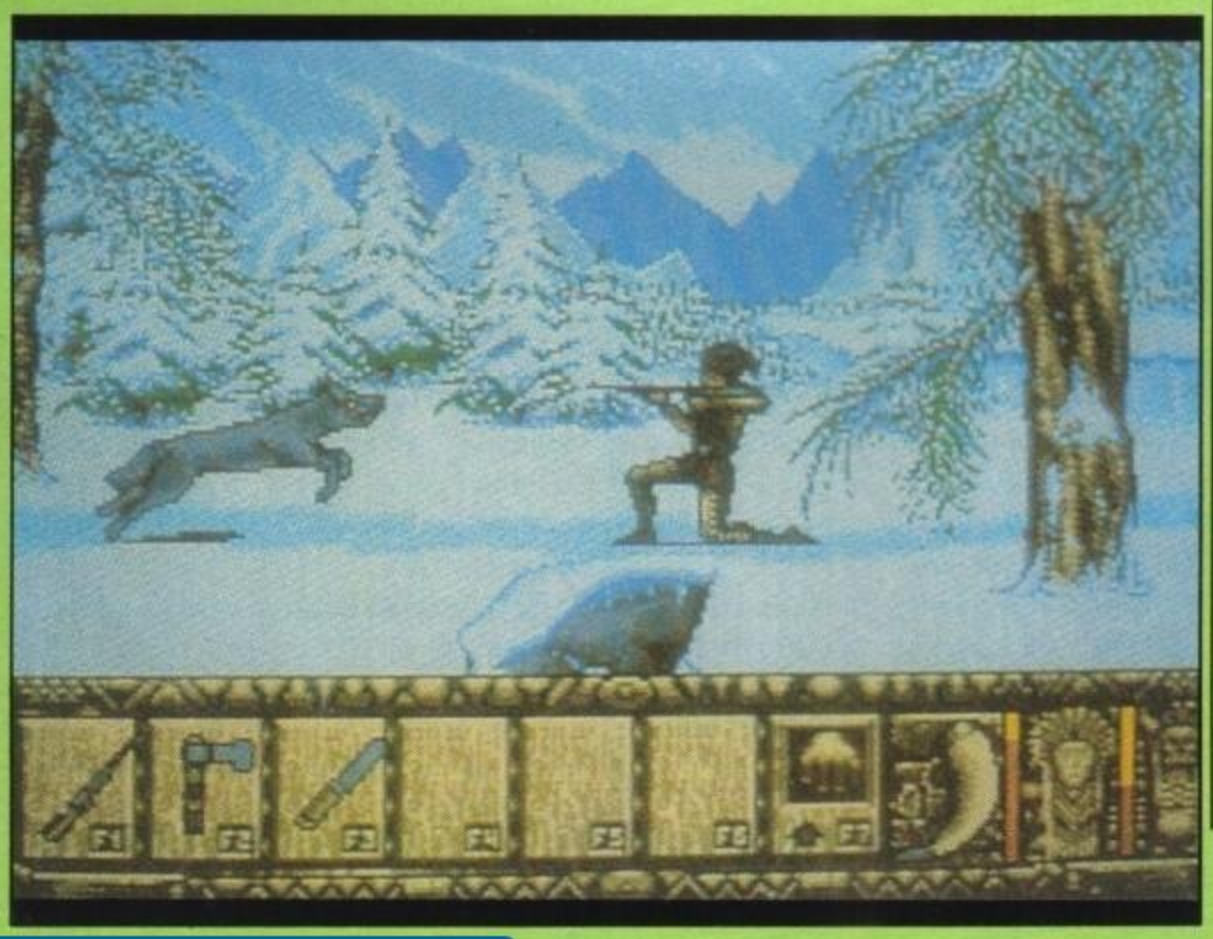
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

morte e ormai irrimediabilmente moribondo. Costui, dando fondo alla poca vitalità residua, vi tende una mano mostrandovi una pergamena stropicciata scongiurandovi con l'ultimo filo di voce di concedergli una degna sepoltura secondo il suo rituale funebre e quindi si accascia definitivamente sul suolo polveroso. Nonostante foste avvezzi a scene simili era inevitabile rimanerne turbati e così non esitate un secondo ad eseguire l'ultima richiesta dell'indiano... terminata la sepoltura vi ricordate anche del segno di ringraziamento datovi dall'indiano e che fino a quel punto era rimasto intatto sul terreno, così prendete il rotolo di carta e lo aprite, con vostra grandissima

DO

sorpresa vi trovate raffigurata una minuziosa mappa per raggiungere l'introvabile miniera di Pocahontas, l'occasione è di quelle che non si presentano molto di frequente.
La ricerca ha così inizio, vi trovate in prossimità della riva del fiume dove avete ormeggiato la vostra canoa, a questo punto dovete solo decidere se spostarvi in un'altra zona discendendo il corso d'acqua oppure avventurarvi all'interno della vegetezione alla ricerca di oggetti o informazioni utili; con voi avete un fucile, un pugnale e un'ascia, potete comunque raccogliere altri oggetti duranet l'esplorazione e al limite lasciare cadere quelli che non vi interessano più. Sia che decidiate di perlustrare la zona o di montare in canoa non ci metterete certo molto tempo a capire le intenzioni tutt'altro che amichevoli di alcuni indiani che se opterete per la prima possibilità cercheranno in tutti i modi di farvi lo scalpo, mentre nel secondo caso si prodigheranno allo spasimo per tentare d'affondarvi scagliandovi contro delle pietre o spingendovi verso gli scogli. I personaggi e le situazioni in cui vi troverete sono così tanteo e variegate che non sto nemmeno a citarvele per lasciarvi la sorpresa, non posso far altro che augurarvi buona fortuna e... che Manitù sia con voi!



Amiga

Quando si parte con un'idea così originale e di sicuro richiano si è già a metà dell'opera, se poi si riesce anche a realizzare un arcade-adventure tecnicamente quasi ineccepibile non si può che premiare il tutto con una votazione che se non fosse stata per una certa lentezza nei movimenti un po' "legati" del protagonista sarebbe stata di primissimo piano. Il programma è molto ben concepito e fa sfoggio di una grafica sempre molto curata, d'ottimo impatto e capace di creare una grande atmosfera. L'area di gioco da esplorare è notevole e soprattutto mirabilmente diversificata con una varietà di situazioni molto pregevole, i frequenti scontri corpo a corpo sono discreti e resi caratteristici dalla diversità dei vari avversari (da non perdersi la battaglia all'ultmo sangue con l'orso bruno), un cenno di nota anche per l'eccellente sequenza nella canoa che ho trovato molto divertente e dotata di un'invidiabile sistema prospettico (altro che Chase HQ). Non piacerà sicuramente a tutti, ma io non me la sento di non consigliarvelo.

Globale 83%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGONS

SSI
L. 69.000

E' la volta dei simulatori. Tanti anni fa, fu la volta dei giochi di raccolta. Poi accadde ai platform isometrici. Fu la volta quindi degli shoot'em-up, si passò poi ai giochi sportivi in genere e successivamente a quelli di guida e, in questo periodo, ai giochi di calcio. A cosa mi sto riferendo? Alle manie, naturalmente. Mentre quella dei giochi di calcio è destinata a spegnersi o meglio assopirsi dopo i mondiali (assopirsi perché tanto ci saranno altri mondiali, coppe europee ecc.) quella dei simulatori in genere è ancora bella pimpante e questo prodotto lo dimostra.

Basta con i soliti aerei, carri armati, sommergibili, furgoni del latte e motofalciatrici: è la volta di qualcosa più originale e innovativo. Che ne dite ad esempio di un bel drago? Mi sto riferendo ai draghi buoni della Dragonlance, quelli argento, oro, ottone, bronzo e così via. Cosa? Vi sembra OK? Lo credo. Ad ogni modo la storia è sempre la stessa: la perfida Regina delle Tenebre Takhisis (e non Kathakis come voleva scrivere Giorgio!) è sempre lì che cerca di conquistare Krynn e così

DRAGO BIANCO

Classe armatura: da 4 a -7
Punti Ferita: da 5 a 154
Attacchi: 2 artigliate e un morso
Danno: 1D6, 2D8
Taglia: da 5 a 104 piedi di lunghezza
Curvare: meno che discreto
Velocità: meno che discreto
Salire: meno che discreto
Respiro: raggio congelante

Caratteristiche: amano il freddo, sono più tonti dei loro cugini e vengono usati spesso come avanscoperte.

DRAGO NERO

Classe armatura: da 4 a -7
Punti Ferita: da 6 a 160
Attacchi: 2 artigliate e un morso
Danno: 1D6, 3D6
Taglia: da 6 a 105 piedi di lunghezza
Curvare: discreto
Velocità: meno che discreto
Salire: meno che discreto
Respiro: acido

Caratteristiche: estremamente indipendenti, i draghi neri sono spesso messi a guardia dei tesori.

DRAGO VERDE

Classe armatura: da 3 a -8
Punti Ferita: da 7 a 168
Attacchi: 2 artigliate e un morso
Danno: 1D8, 2D10
Taglia: da 7 a 116 piedi di lunghezza
Curvare: buono
Velocità: discreto
Salire: discreto
Respiro: gas al cloro

Caratteristiche: crudeli e perversi oltre ogni immaginazione, i draghi verdi sono anche molto intelligenti e preferiscono agire d'astuzia piuttosto che di forza.

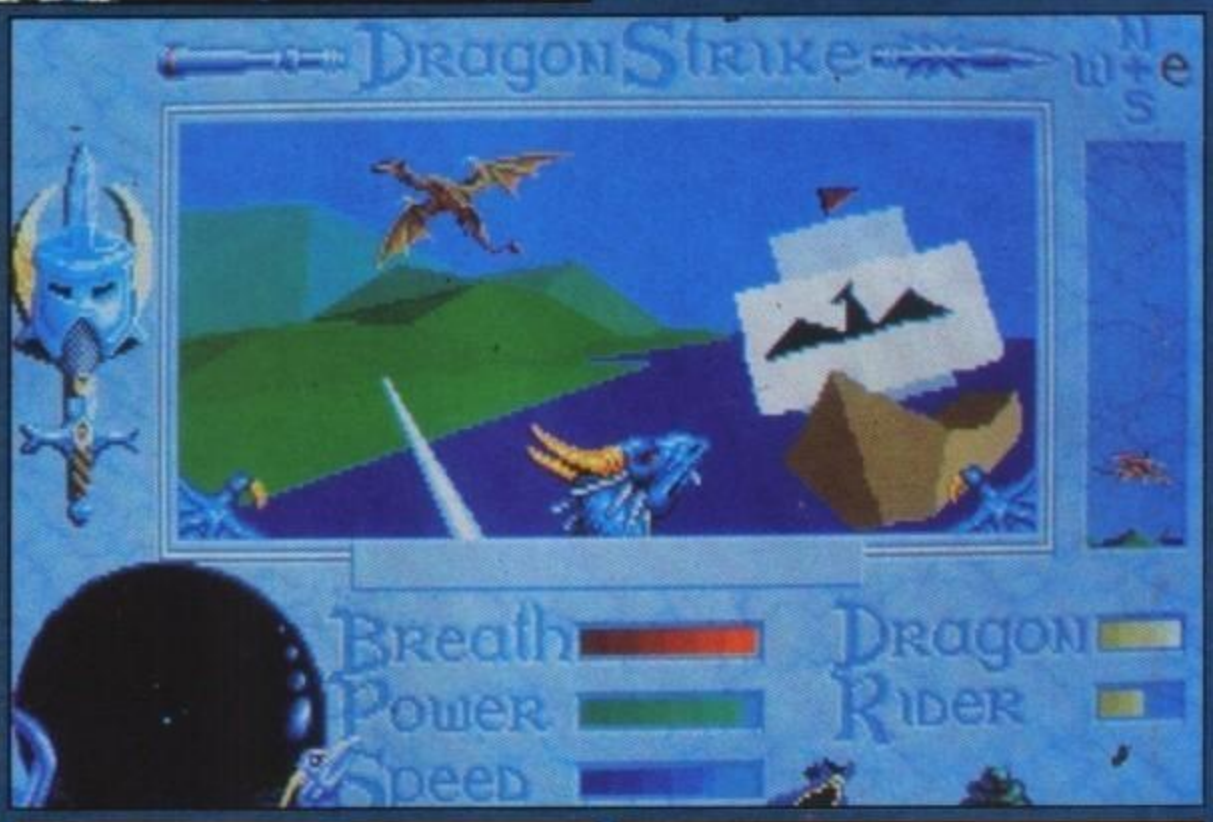
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRIKE

via. Voi impersonate un novello Cavaliere di Solammnia dell'ordine della Corona e siete appena stati promossi a "Dragonrider" che è poi quello che cavalca i draghi buoni e usa la Dragonlance. Avete avuto questa possibilità grazie all'appoggio di Lord Gunthar (persona molto influente nell'ambito dei cavalieri) e ora dovete dimostrare che la sua fiducia non era mal riposta. Il vostro primo volo sarà su Sirdar, un giovane drago di bronzo considerato un "nobile". I draghi di bronzo sono i più piccoli dei draghi buoni e come arma hanno il fulmine magico e il gas repellente. I draghi d'argento invece sono di media taglia e come arma hanno un raggio congelante e gas paralizzante mentre i draghi d'oro hanno la classica fiammata e gas al cloro. Questi tre tipi di draghi corrispondono (almeno in questo gioco) ai tre ordini dei Cavalieri di Solammnia, ovvero l'ordine della corona corrisponde ai draghi di bronzo, quello della Spada corrisponde ai draghi d'argento e quello della Rosa ai draghi d'oro. In questo programma infatti avete la possibilità, ogni tot missioni, di avanzare attraverso gli ordini: se acettate dovrete affrontare una pericolosa missione di prova a bordo della nuova cavalcatura. Inoltre, per ogni tipo di drago ce ne sono due, ovvero se si decide di rimanere nel dato ordine, più avanti il vecchio drago verrà sostituito da un altro dello stesso tipo più potente.

Ma passiamo ora al gioco vero e proprio: a bordo della vostra cavalcatura dovrete affrontare una serie di missioni che cambieranno a seconda dello sviluppo della vostra carriera, ergo se diventate cavaliere della Spada non intraprenderete certe



DRAGO BLU

Classe armatura: da 3 a -8
Punti Ferita: da 8 a 176
Attacchi: 2 artigliate e un morso
Danno: 1D8, 3D8
Taglia: da 9 a 142 piedi di lunghezza
Curvare: buono
Velocità: buono
Salire: buono
Respiro: fulmine

Caratteristiche: amano le zone desertiche e calde in generale. Hanno spirito di gruppo e combattono spesso in compagnia.

DRAGO ROSSO

Classe armatura: da 0 a -11
Punti Ferita: da 7 a 168
Attacchi: 2 artigliate e un morso
Danno: 1D10, 3D10
Taglia: da 12 a 183 piedi di lunghezza
Curvare: molto buono
Velocità: buono
Salire: buono
Respiro: fuoco

Caratteristiche: estremamente intelligenti e forti, i draghi rossi sono praticamente la specie di draghi più potenti dopo i draghi d'oro e i draghi della morte.

DRAGO DELLA MORTE

Classe armatura: -11
Punti Ferita: sconosciuti
Attacchi: 2 artigliate e un morso
Danno: 1D10, 3D30
Taglia: 200 piedi di lunghezza
Curvare: eccellente
Velocità: eccellente
Salire: molto buono
Respiro: gas della morte

Caratteristiche: sono semplicemente dei corpi putrefatti di draghi molto potenti morti da tempo. Sono sempre a guardia di tesori perché traggono energia dall'oro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

missioni un po' troppo facilotte destinate ai cavalieri della Corona mentre se diventate anche cavalieri della Rosa raggiungerete il grado più alto del cavalierato grazie alle missioni semi-impossibili a bordo dei draghi d'oro. Codeste missioni in tutto sono ventidue e spaziano dall'ammazzare avanscoperte a vere e proprie cariche contro l'esercito nemico. La rappresentazione dell'azione vera e propria avviene attraverso una finestra posta in mezzo al quadro. In questo quadro troviamo la raffigurazione del mondo esterno in 3D, la testa del drago (dalla quale parte il fuoco, il lampo o che so io) e una raffigurazione della lancia. Se non riuscite a beccare il nemico con questi due attacchi potete sempre sperare che in un passaggio vicino il vostro cavaliere o il vostro drago sferrino una spadata o una zampata al cattivone togliendoli quindi un po' di energia. Alla destra del quadro principale troviamo il simbolo corrispondente al grado raggiunto dal cavaliere fino a quel momento mentre a destra troviamo l'indicatore di altitudine. Più sotto troviamo le barre corrispondenti alla velocità, alla forza e al "respiro" del drago segnate rispettivamente in blu, verde e rosso e i "punti ferita" del drago e del suo cavaliere. Più in basso, infine, troviamo gli oggetti magici appartenenti al cavaliere: all'inizio del gioco infatti il mago Fizban (altri non è che Paladine) vi dona tre (o meglio, cinque) oggetti magici, e cioè un globo magico che segnala la presenza degli oggetti intorno a te (una specie di radar), una freccia indicante il nemico quando non è in vista e tre dosi di una pozione guaritrice utile nella battaglia. Durante il gioco troverete e otterrete con i modi più disparati altri oggetti che andranno da tonache protettive a spade magiche e così via. Se poi vorrete cambiare ordine vi sarà chiesto di sacrificare uno di questo oggetti magici per dimostrare la vostra generosità. Ad ogni modo, accettate un consiglio: cercate di passare di rango in rango, solo così riuscirete a partecipare alla battaglia decisiva per le sorti di Krynn. Se poi, dopo aver finito il gioco, vi sentite invincibili, potrete costruirvi la sfida che più vi piace con l'opzione Free For All che permette di scegliere cavalcatura e numero e tipo di avversari. Contenti?

PC

Questa si che è veramente una novità, un gioco originale! Scherzi a parte, DragonStrike è veramente una forza. Qualcuno dei miei amici aveva visto la pubblicità da qualche parte e continuava a chiedermi:" Ma che cosa vuole dire 'Dragon combat Simulator'? Cos'è, un gioco di strategia?". Allora io gli rispondevo con aria simil-canzonatoria:" No, è una simulazione vettoriale tipo F29". E loro giù a ridere, e a dire:" Seee, e magari c'è anche lo shoot'em-up a scorrimento orizzontale! AHAHAHAHAHAH!!!". Quando poi gli ho fatto vedere il gioco definitivo, non hanno più smesso di sbavare e rotolare per terra. Eh, sì, oltre a essere un'idea originale e un tie-in della Dragonlance (solo per questo si meriterebbe un bello Star-Player) è favolosamente giocabile, ben curato e ottimo sotto tutti i punti di vista, anche sonoro se ci mettiamo l'Ad-Lib. Il crea-missioni funziona dannatamente bene e mi sono divertito un mondo a combattere contro 99 draghi della morte (Dracolich per i giocatori di Curse of The Azure Bonds, Death Dragon o Undead Dragon per gli aficionados di AD&D). Peccato però per un errore grosso come una casa: quando si utilizza il drago d'oro si vedono chiaramente delle ali. I draghi d'oro però stando alla Dragonlance NON HANNO ALI (vedasi inoltre i draconici Aurak). Che toppata! Il combattimento ad ogni modo, vero cuore del gioco, è fantastico se si pensa che nei comuni simulatori spesso si riduce a stargli dietro tre secondi e poi premere fuoco e dire ciao-ciao. La combinazione infatti di corpo-a-corpo e fiammate varie è molto varia da gestire e consente sempre tattiche diverse. SSI, sei una forza!

Globale 97%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHTER BOMBER

ADVANCED MISSION DISC

AMIGA SCREEN

ACTIVISION é orgogliosa di presentare l'attesissimo ***FIGHTER BOMBER ADVANCED MISSION DISC.***

Per gli appassionati di ***FIGHTER BOMBER*** sono pronte ora sedici nuove missioni ancora più avvincenti. Con nuovi nemici e un più massiccio dispiego di forze.

...Una riunione segreta fra leaders del terrorismo si sta tenendo a bordo di un sottomarino circondato da unità di difesa. Con abilità e perspicacia devi sorprendere il nemico ed annientare l'intera flotta senza ricorrere al riarmo o al rifornimento di carburante...

...Un aereoporto civile é assediato da carri armati nemici e altre unità d'intervento si stanno avvicinando da Nord. E' probabile che venga occupato nel giro di poche ore se non si agisce immediatamente. Ma ce la farai con un solo carico di armi a disposizione?

Caratteristiche:

° Grafiche stupefacentii. Sottomarini, torri radar, jets in posteggio, autocarri, rampe di lancio mobili.

° Questo nuovo disco raddoppia il divertimento e il brivido che ***FIGHTER BOMBER*** ha saputo suscitare.

ACTIVISION

SIMULATION SOFTWARE

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER DISTRIBUZIONE VIA MAZZINI

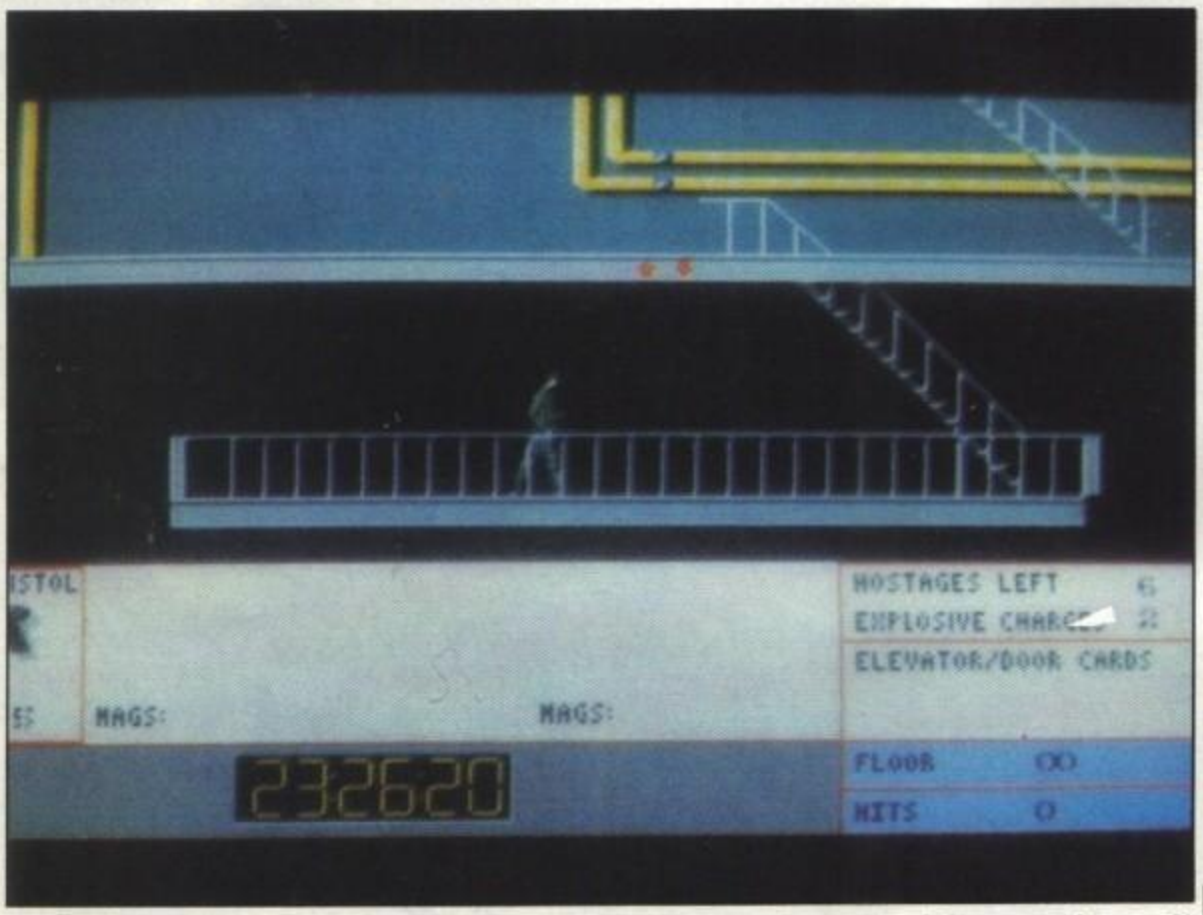
http://www.oldgamesitalia.net/

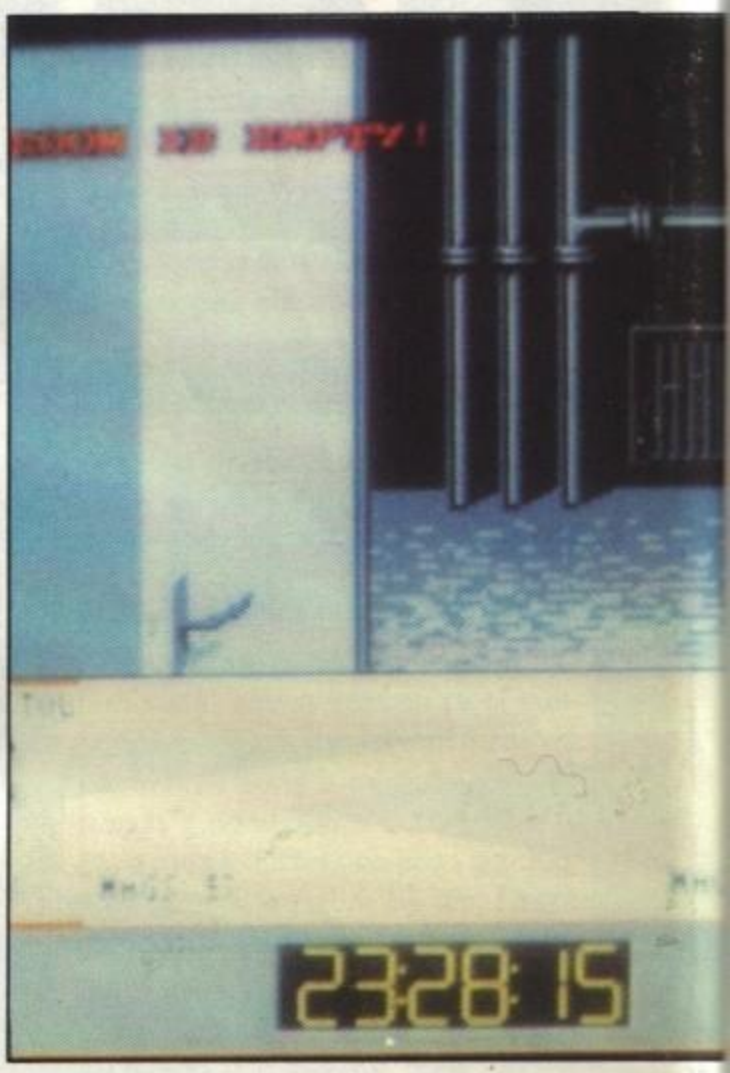
http://www.oldgamesitalia.net/

PERSIAN GU

MAGICBYTES

Prendete Impossible mission, shekerate (si dice così?) con Sabouter (se lo ricorda ancora qualcuno?) Ed otterrete Persian Gulf Inferno...

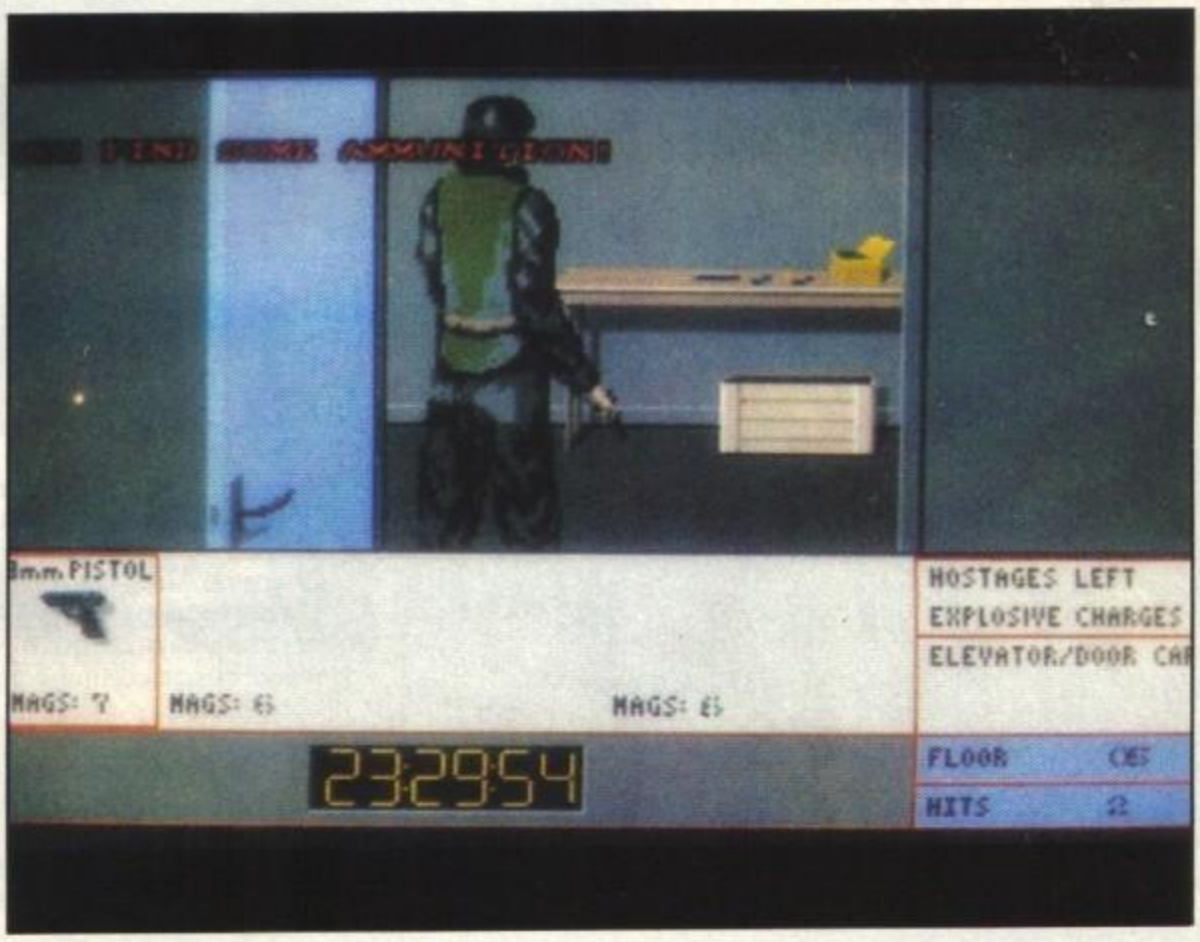




La meccanica di gioco non si può quindi definire innovativa, ma ormai quanti giochi sono "innovativi?"(adesso non iniziamo a fare filosofia), si può dire però che era da un bel po' di tempo che non si vedevano giochi di questo genere, e a chi piaciono i fuggi-fuggi-esplora-spara (cioè a me) non può che far piacere.

La trama: taaanto tempo fa (cioè ai giorni nostri), nel golfo persico era scoppiato un'incendio, e allora tutti dicevano che era un'inferno... Mi sà che sto dicendo una scemata, ma d'altronde il libretto delle istruzioni non ce l'ho, no, non è una copia pirata, ma sapete, alcune volte le software house si sprecano troppo a mandarci l'originale intatto, così ci arriva una bella scatola bianca, con dentro un dischetto blu, o un dischetto riciclato con sopra una bella etichetta con scritto "Persian Gulf Inferno — Rewiew copy", senza neanche un misero foglietto che spiega che tasti usare o qualche stralcio di trama, e allora il povero recensore può: 1) inventarsi tutto 2) non fare la recensione 3) aspettare che inizi Ken il guerriero nell'attesa che mi venga qualche altra idea per continuare la recensione.

Vabbè, spieghiamo la meccanica di gioco, voi guidate un'omino (ooh, credevo



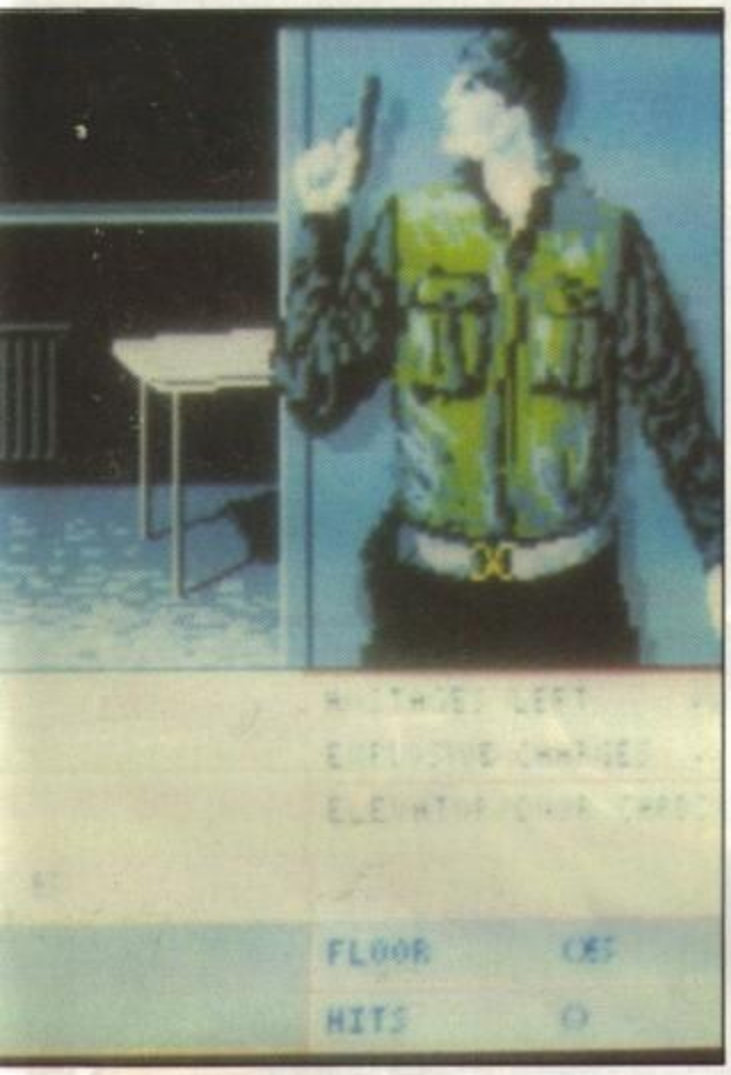
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

LF INFERNO



un'autobotte) e dovete esplorare la piattaforma di trivellazione in cui vi trovate per liberare i ben sei ostaggi catturati dai terroristi, sali e scendi scale, apri porte, uccidi-uccidi, yellohelloyalla-ho!, e potete trovare delle armi extra come fucili, mitragliatori, granate, plastico esplosivo per aprire delicatamente le porte chiuse a chiave, il palazzo è vasto e dovrete farvi per forza una mappa per non riesplorare stanza già viste, avete esattamente 35 minuti per completare la vostra missione, cioè trovare i sei ostaggi e la bomba nascosta dai terroristi nei meandri della piattaforma... L'avventura continua, vieni anche tu al Camel Trophy 1990.

Amiga

Lo sò che ho contro quasi tutta la redazione, ma a me Persian Gulf piace. Lo so che la grafica fa schifo, ma il resto no!, la meccanica, lo so, si è già vista molte volte, ma se ci pensate bene non sono poi così tanti i giochi stile "impossible mission" e a chi piace piacerà per forza Persian Gulf. Altri punti a suo favore sono la splendida animazione (non capita molte volte di vedere il vosto omino che si contorce sotto il fuoco dei nemici mentre fiotti di sangue escono dal vostro petto, oppure spruzzi di sangue che escono dalle teste dei nemici quando li colpite) lo scrolling fluido e il sonoro veramente stupendo per il quale vorrei spendere due parole, infatti i giochi che usano il sonoro digitalizzato sono ormai moltissimi, ma molti lo usano anche in modo del tutto gratuito, voglio dire, il suono digitalizzato viene messo lì più che altro per abbellire e molte volte non si intona con la situazione, in PGI invece il sonoro, le musiche danno un'atmosfera bellissima e si intonanano alla perfezione con la struttura di gioco, i passi che rimbombano quando camminate per le impalcature, le urla dei terroristi arabi quando vi individuano, rendono benissimo l'atmosfera e vi fanno immedesimare nella situazione di gioco. Ah se solo avessero curato un po' di più la grafica...

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROTOX

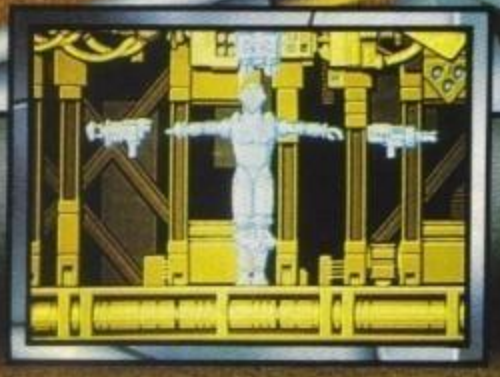
ROTOX – L'uomo era un combattente dei marines ferito durante una missione.
ROTOX – L'automa è stato trasformato dalla scienza del 22° secolo in una macchina da guerra computerizzata dai poteri devastanti.

ROTOX – il gioco è il terreno di prova. Scenari costruiti nello spazio più profondo appositamente per questo scopo costituiscono un insieme di macchine mortali e forme di vita ostili. Gli errori sono fatali, ma il successo permetterà a **ROTOX** di guadagnarsi la potentissima armatura di cui ha bisogno per fuggire...

ADESIVO GRATIS INCLUSO!

Screens dei vari formati.

Distribuito da Leader Distribuzione srl



SOPRAVVIVI – E TI TRASFORMERAI IN UNA MACCHINA DA COMBATTIMENTO LETALE... FALLISCI – E LA TUA ANIMA VAGHERA' NELLA GALASSIA PER SEMPRE.

ROTOSCAPE

U.S. GOLD®

IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE MONOGRAFICO DEI CONSUETI...

P.C.'S CHEAT 'EM UP

TIPS

Per rispondere all'accorato (e disperato) appello di molti lettori, sacrifichiamo (si fa per dire) le uniche due pagine di tips disponibili questo mese (in attesa dello 'speciale' su uno dei prossimi numeri) per regalarvi una fantastica sorpresa... voltate pagine e partecipate a...

CENTRI SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS. TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avete mai provato quella sensazione di claustrofobia? Avete anche avuto l'opprimente impressione che qualcosa vi stesse seguendo? Qualcosa che cambia continuamente forma, magari? Sembra proprio che abbiate giocato a Escape From Singe's Castle della Readysoft. Ora però potete sfuggire all'incubo, grazie all'implacabile e ferrea volontà dei nostri redattori, che vi hanno preparato...

LA GRANDE FUGA

Come avreste già potuto scoprire, il nuovo gioco/conversione di Don Bluth — Space Ace — è molto semplice nella sua struttura. Beh, con Escape From Singe's Castle il discorso cambia: questo seguito di Dragon's Lair si presenta con una nuova, diabolica struttura disorientante. Gli schermi sono in sostanza gli stessi, ma qualche volta una porta appare sulla vostra destra, qualche volta sulla sinistra.

Nei tips che seguono, per aiutarvi a superare questo problema, la posizione dell'uscita in relazione al resto della stanza è tra parentesi. Quindi, se dice che la porta è sulla destra e vi dice di correre verso destra e invece vi trovate con la porta a sinistra, beh, correte verso sinistra... facile, no?

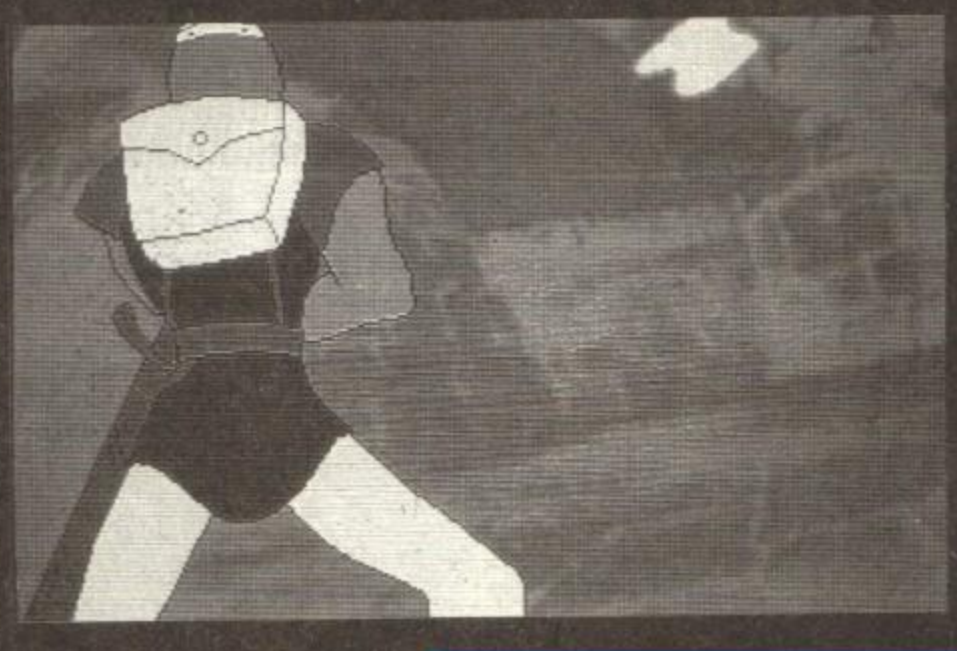
LA STANZA INCLINATA
(uscita a sinistra)
Quando la stanza comincia a ballare, tirate GIU'. Immediatamente Dirk atterra e il pavimento comincia a sfaldarsi, spingete AVANTI. Poi AVANTI ancora una volta per non farlo cadere. Una volta che il salto è completo, spingete a SINISTRA verso la porta.

LA PASSERELLA PERICOLANTE
Aspettate che Dirk abbia piantato entrambi i piedi saldamente sulla passerella, poi spingete AVANTI. Poi ancora AVANTI quando è atterrato. Ripetete i movimenti per tutti e QUATTRO gli schermi.

LA BOTTEGA DEL FABBRO
Quando la spada comincia a luccicare premete FIRE. Poi, quando la spada vola verso Dirk, premete ancora FIRE per respingerla su un lato. Per evitare l'incudine, spostate Dirk vero il LATO più vicino dello schermo di gioco.

IL RE LUCERTOLA
Quando la spada di Dirk viene presa SEGUITELA. Spostatevi nella STESSA DIREZIONE quando il Re Lucertola si fa avanti. Quando lo schermo cambia spingete AVANTI e osservate la direzione presa dalla spada all'incrocio a T. Muovetevi nella STESSA DIREZIONE. Quando lo schermo cambia ancora premete FIRE per afferrare la spada e poi ancora FIRE quando il Re Lucertola appare. Fate le prossime due MOSSE IN AVANTI verso il Re Lucertola. Quando la spada di Dirk rimane incastrata premete GIU'. Mentre si allontana premete FIRE per falciare il Re Lucertola.

IL BATTIPORTA
(uscita a sinistra)
Appena il battiporta comincia a risplendere premete a DESTRA. Quando Dirk è atterrato premete FIRE, poi DI NUOVO quando ha estratto la spada.

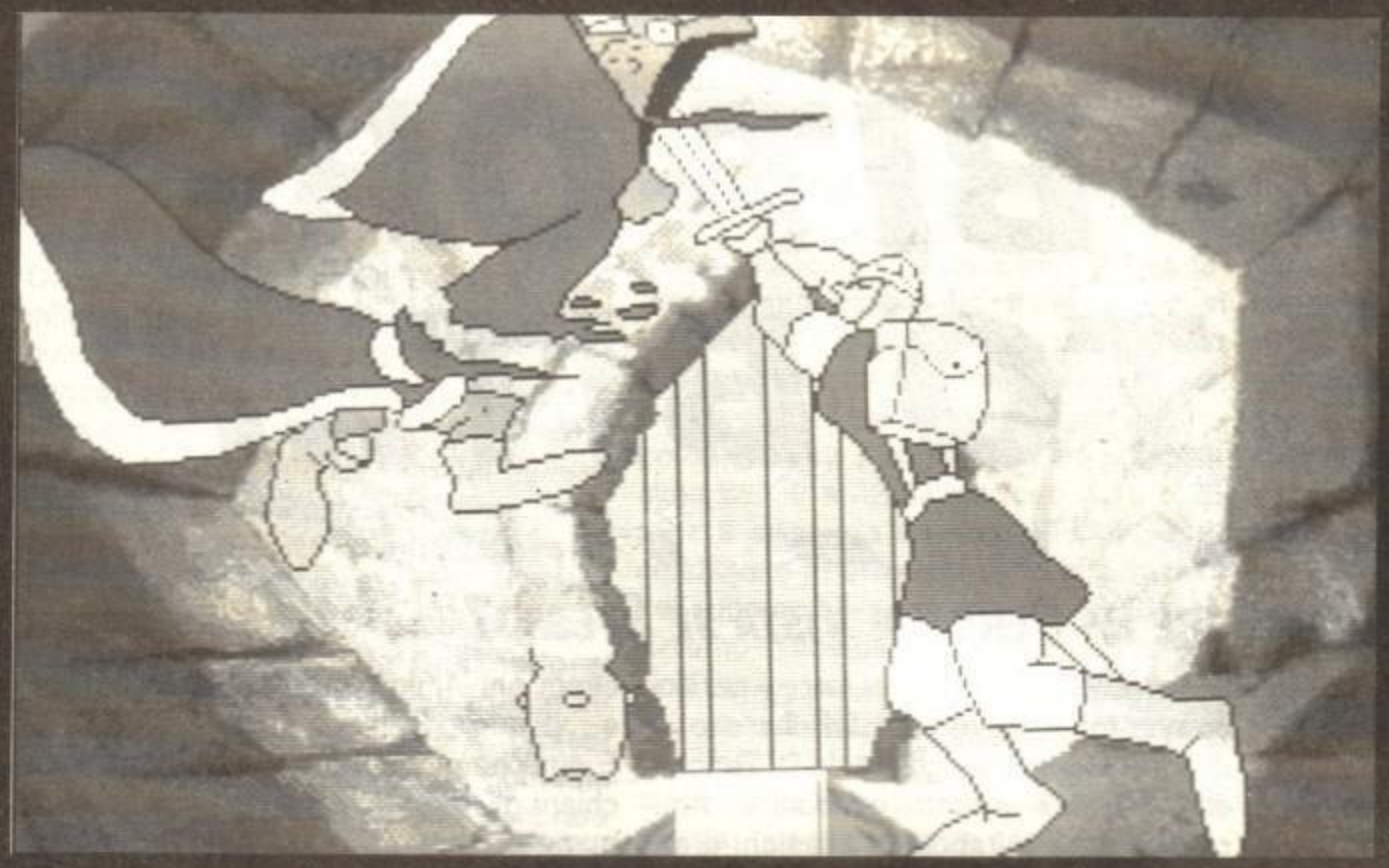


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS



I GOON

(scale a destra)
Appena Dirk emerge dalla botola premete a DESTRA. Aspettate che appaia un Goon, UCCIDETELO e poi spostatevi verso DESTRA. Quando Dirk comincia a salire i gradini premete AVANTI e poi andate a SINISTRA una volta che sarete sul pianerottolo in cima alle scale.

GLI UOMINI PALUDE

Quando Dirk avanza, tirate GIU'. Aspettate che la scena cambi, spingete in AVANTI e allontanatevi dal fiume. Spingete in AVANTI quando la scena cambia e poi spostatevi a DESTRA O a SINISTRA sul ponte.
Quando avrete quasi raggiunto l'estremità del ponte tirate GIU'. Ora spostatevi verso SINISTRA O DESTRA per entrare nella caverna.

IL CAVALLO

(fuoco sulla destra)
Aspettate fino a che il cavallo si muove, poi spostatevi a SINISTRA, DESTRA, SINISTRA per evitare la parete di fuoco. Quando il cavallo cade in avanti SPINGETE Dirk nella direzione verso cui è voltato.

LE LIANE IN FIAMME

(entrata dalla destra)
Quando Dirk borbotta 'Oh, Oh' spingete verso SINISTRA. Poi, quando si sta dondolando, spingete in AVANTI e quando raggiunge la liana successiva spingete verso SINISTRA. RIPETETE il procedimento per ognuna delle liane in fiamme.

IL LABIRINTO

(primo braccio di scheletro a sinistra)
CORRETE PER il labirinto fino a quando Dirk si imbatte in una camera molto spaziosa. Quando si ferma, spingete a DESTRA. Appena si scansa dalla mano dello scheletro spingete AVANTI. Quando Dirk atterra, spostatevi verso SINISTRA e poi a DESTRA e uscite attraverso la porta.

LA CRIPTA

(la curva del bastone sulla destra)
Appena il tizio col bastone appare muovetevi verso SINISTRA, allontanandovi dalla parte curva del bastone. Quando il fulmine fende l'aria, spingete a DESTRA. Lo schermo ora si rifletterà sull'asse orizzontale. Spostatevi verso DESTRA, poi in SU velocemente. Appena Dirk atterra sulle scale spostatevi a SINISTRA verso il buco e poi SU. In cima alle scale tirate GIU', poi spostatevi VERSO L'ALTO in direzione del vostro avversario. Appena Dirk si dirige verso il tizio in questione (chiamatelo Shapeshifter, monaco, o come diavolo vi pare) premete FIRE, poi ancora FIRE appena estrae la spada.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"TO BIT OR NOT TO BIT..."

o v v e r o

"L'HARDWARE HA PERSO DI VISTA SE STESSO?"

Scusate se mi intrometto, ma il mio ultimo viaggio a Milano ha coinciso con l'Expo Edit di quest'anno, e in una fiera dedicata ai sistemi professionali di grafica e impaginazione oltre che di stampa e acquisizione di immagini ho notato delle inquietanti presenze...

Per esempio, una affascinante bionda mi ha introdotto alle maraviglie dell'ultimo mostro di casa Acorn/Ricordi, ed ho potuto ammirare l'Archimedes che — in ambiente Unix, come niente fosse — faceva finta di impaginare un documento col suo applicativo DTP. Senza contare che il piccolo mostro poteva anche emulare l'MS DOS senza scomporsi... ammesso che ne avesse avuto bisogno, vista la potenza del RISC.

Sconvolto, mi sono allontanato, e per poco non inciampavo nei cavi che circondavano il team capeggiato da Di Zenobio della DigiMail, al centro dei quali un Amiga eseguiva mirabolanti sessioni grafiche dimostrative e, a poche decine di centimetri, ho potuto notare il nuovo, fiammante, angosciante Amiga 3000 — che fino a quel giorno avevo visto solo sulla copertina di Byte, la nota rivista americana.

Naturalmente con Enrico (Di Zenobio) abbiamo parlato delle potenzialità di questa nuova macchina Commodore, e Carlo — immancabilmente presente — si è offerto di introdurla ai lettori di TGM.

Ma durante l'incontro all'Expo Edit abbiamo anche parlato dell'emulatore Spectrum per Amiga, e dell'emulatore Mac, e... di quello ST!!!

E qualche giorno fa, andando a leggiucchiare gli articoli da sistemare su questo numero, sbatto il muso proprio sull'FM Towns, che è un compatibile MS DOS (386, per la precisione) ma dello standard MS DOS non sa che farsene, visto che le sue reali capacità vanno al di là di qualsiasi sogno di un Amighista...

Fermi tutti! Allora questa è la soluzione al preistorico problema dello standard? Se non esiste uno standard (MSX docet) perché non emularli tutti?

Eh già, così creiamo la Babele nella Babele: non che mi dispiaccia vedere tutte queste emulazioni, figuratevi che sul Mac ho installato un emulatore PC a colori (SoftPC) e un emulatore di Apple][E (][In a Mac) e nel mio PC AT ho inserito una scheda che legge e scrive i dischi Mac...

Poi, tanto per precisare, sto aspettando l'uscita sul mercato italiano del 'bundle' Amiga/Genlock per comprarmi un Amiga 2000 (ebbene sì, non ho un Amiga!), sistemarlo in rete Appletalk con i miei due Mac ed utilizzarlo come Mac per l'impaginazione (ma anche PageStream non scherza, eh, Enrico?), sia con l'emulatore della ReadySoft che con quello dell'ST in emulazione ST (aarrghhh!). Senza contare che posso rispolverare tutte le mie vecchie avventure per Spectrum, ora che l'emulatore della DigiMail è quasi pronto, e poi posso sempre infilare dentro qualche vecchio gioco di avventura per C64, dato che c'è anche quell'emulatore... un momento, ma lì sotto c'è un Amiga! Allora posso usare ANCHE i programmi e i giochi dell'Amiga!

Confusi? Sarebbe il minimo. Ma perché non aprire un dibattito, (come direbbe mio fratello)? Le pagine di TGM sono qui apposta, e ho voluto propinarvi questo briciolo di 'opinione' proprio davanti alla sezione 'hardware' di questo numero per stimolare qualche intervento futuro... cosa aspettate?

Bonaventura Di Bello

AMIGA 3000*

(Microprocessore 68030,3 MB Ram, HD 20-40-60 MB, ECS, Risoluzione 1280 X 512 senza interlacciamento)

*IMMINENTE

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

COMMODORE POINT
CENTRO PHILIPS
IBM COMPATIBILI
ULTIMISSIME NOVITA'
HARDWARE E SOFTWARE

AMIGA 500 L. 749.000
AMIGA 500 APPETIZER L. 769.000
(Amiga 500, Software Appetizer)
AMIGA 2000 L. 1.549.000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO L. 3.099.000
(Amiga 2000, HD 20Mb, Monitor 1084S, Genlook, TV TEXT, TV SHOW)
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC L. 2.899.000
(Amiga 2000, HD 20Mb, Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ Il NUOVO AMICO

Durante Expo Edit La DIGIMAIL SRL di milano ha presentato al pubblico intervenuto a questa prestigiosa fiera del DTP il nuovo AMIGA 3000, dato che Byte (la rivista di informatica più venduta nel mondo) ha dedicato la copertina del numero di maggio a questo nuovo computer e dato che noi di TGM (io e BDB) ci trovavamo, entrambi, da quelle parti, abbiamo pensato bene di dare un'occhiata a questo nuovo mostro della Commodore. Dunque l'Amiga 3000 è sicuramente indirizzato ad un mercato più che professionale, e questo è dimostrato non solo dal prezzo (che anche se può sembrare alto è irrisorio date le capacità della macchina che abbiamo di fronte), ma soprattutto dalle nuove capacità di questo computer che non finisce mai di stupire. Innanzi tutto si viene subito colpiti dal nuovo design del 3000, incredibilmente piccolo, somiglia molto di più al glorioso 1000 che all'odierno 2000, e tremendamente accattivante, fornito di 4 mega di base di cui ben 2 di CHIP RAM, ciò permette di dar vita a nuove e impensate risoluzioni. Il kickstart è il 2.0, ma cosa importantissima, non è su ROM, bensì viene caricato all'accensione della macchina!, si trova infatti nell'HD da 40 mega compreso nella configurazione base e sempre sull'HD è presente anche il kick 1.3, e all'accensione del computer, se tenete premuti i due pulsanti del mouse, vi viene chiesto quale dei due caricare!, ciò permette una totale compatibilità del software verso il basso, almeno per il campo delle Utility. Il processore è il potentissimo 68030 a 32 bit clockato a 16 o 25 Mhz a seconda del modello di 3000, coadiuvato in entrambe le configurazioni dal coprocessore matematico 68882. All'interno si trovano i soliti 3 slot Zorro tipici di Amiga ed anche un nuovo slot denominato C.P.U. Expansion slot, che probabilmente ospiterà il 68040. Il s.o. 2.0 è stupendo, l'estetica completamente rinnovata, finestre e icone hanno un'aspetto tridimensionale simil NEXT, per intenderci, il WB adesso è potentissimo e permette di fare praticamante tutto quello che si può fare con la SHELL. Ho parlato prima di nuove risoluzioni, infatti il 3000 si può direttamente connettere a monitor multisync, permettendo così di visualizzare l'hires-interlaced senza flickering e una nuova risoluzione denominata Super-Hi-Res che permette di visualizzare schermi di circa 1032x590 pixels (per maggiori informazioni riguardo al circa leggetevi "de risoluzionibus") e poi il 3000 si adatta a seconda del monitor a cui è collegato, usufruendo della massima risoluzione che quel monitor è in grado di visualizzare, è possibile poi aprire uno schermo che eccede dai limiti del monitor e scrollare fluidamente nel suo interno, per esempio noi abbiamo aperto un WB di 2500x1000 pixels e muovendoci con il puntatore del mouse tutto lo schermo scrollava nelle varie direzioni. Ultima cosa riguardo ai prezzi si vocifera si aggirino sui cinquemilioniemmezzo per il 3000 a 16 Mhz e settemilioniemmezzo per il 3000 a 25 Mhz, tutto compreso!

Carlo Santagostino

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

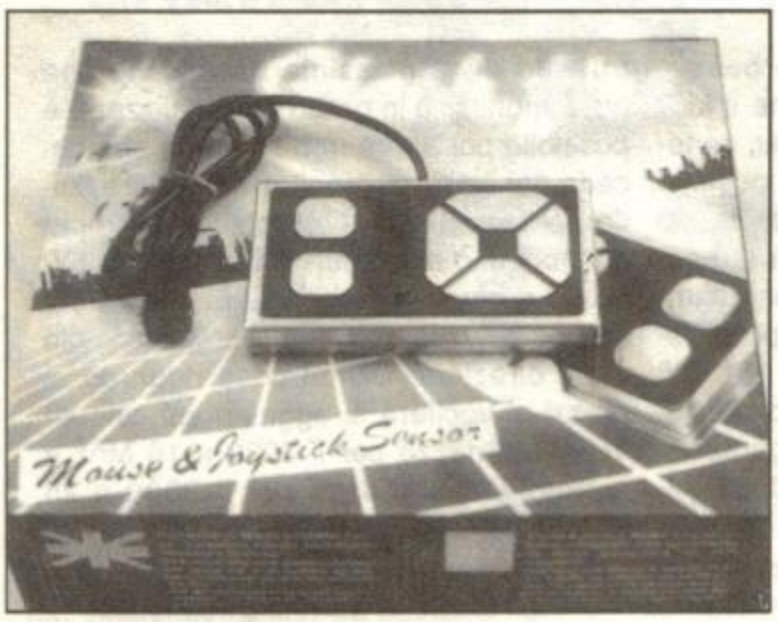
AMIGA 500 Commodore	L.	690.000
AMIGA 500 Commodore APPETIZER	L.	800.000
AMIGA 500 Commodore + 10 Giochi Originali e Photon Paint	L.	790.000
Drive Esterno x AMIGA 500 (Slim-meccanica Nec)	L.	190.000
Espansione 512K x AMIGA 500	L.	130.000
Espansione 512K "MICROBOTICS" 120 NS x AMIGA 500	L.	180.000
Espansione 512K A501 Commodore x AMIGA 500	L.	220.000
Espansione 512K "PROFEX" Espandibile a 2.3 MB x AMIGA 500	L.	300.000
AMIGA 2000 Commodore V. 6.2	L.	1.700.000
Espansione 2 MB x AMIGA 2000	L.	690.000
Scheda Janus XT	L.	750.000
Scheda Janus AT	L.	1.400.000
Hard Disk 42MB 28 MS x AMIGA 2000 (Quantum-SCSI)	L.	1.400.000
Hard Disk 33 MB x AMIGA 500	L.	850.000
Hard Disk A590 COMMODORE	L.	850.000
Monitor COMMODORE 1084S	L.	550.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L.	350.000
Stampante STAR LC 10	L.	430.000
Stampante STAR LC 10 Color	L.	490.000
Stampante SEIKOSHA 24 Aghi SJ 80 AI	L.	550.000
Stampante NEC P2 Plus 24 Aghi	L.	690.000
ATARI 520 STFM 1 MB RAM - Drive 88OK (Uguale 1040)	L.	850.000
Dischetti 3.25 2DD Bulk	L.	1.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI. (Solo Milano e dintorni)
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



■ FLASHFIRE

Ogni tanto qui arriva qualcosa di veramente particolare: non mi sto riferendo alla marea di programmi arrivati dai posti più svariati né alle lettere che, per un motivo o per l'altro, fanno il giro della redazione suscitando i più svariati commenti né ancora alle telefonate paranoiche di gente che fa ascoltare registrazioni radiofoniche delle partite.
In questo caso mi sto riferendo a un particolare joystick che di tale ha solo il nome. Può sembrare strano, ma quasi tutti i canoni utilizzati per poter dire "questo è un joystick" cozzano contro le particolarità di questo... beh, come lo devo chiamare? In effetti, più che un joystick sembrerebbe un joypad (i classici comandi per console per chi non lo sapesse ndr) ma non ci sono tasti da premere né crocetta da muovere. E allora, direte voi, come cavolo si usa? Alt. E' qui che viene il bello: niente tasti da premere o leve da muovere, solo da sfiorare. Ovvero, i "vecchi e banali" microswitch e contatti "a linguetta" (non so se si chiamano davvero così) sono stati sostituiti da moderni sensori a sfioramento. Basta infatti passare un dito sul sensore corrispondente all'azione scelta senza premere per essere certi di aver sparato, saltato o che so io.
Potete quindi dedurre voi stessi che il joystick Flashfire è virtualmente indistruttibile non essendoci pezzi sottoposti a sollecitazioni come i microswitch e le linguette. Inoltre, mancando parti meccaniche la risposta è più rapida e precisa grazie ai soli impulsi elettrici.
Ovviamente, abituato alle vecchie e care "leve", sono rimasto un po' interdetto e le prime volte che ho provato a giocare continuavo a commettere errori su errori semplicemente perché spostavo le dita. Con un po' di perseveranza sono riuscito a "domarlo" e ho ottenuto risultati davvero soddisfacenti anche se qualche volta nei giochi più frenetici pagavo la mia abitudine alla tecnica che uso con il joypad detta dello "scivolamento del pollice". Negli shoot' em-up invece tutto bene essendo presente anche l'autofuoco (quindi niente "sfregamento" dei sensori per ottenere tale effetto) mentre nei "picchiaduro" in cui sono previste mosse composite tipo "The Way Of The Exploding Fist" mi sono impappinato un attimo. In definitiva, un comando ultrapreciso e ultrarapido che richiede pratica ma che può certamente fornire soddisfazioni una volta padroneggiato. Inoltre è fornito nella confezione con un simpatico astuccio che risulterà utile nel caso di partite "in trasferta" (sapeste che scocciatura portarmi ogni volta avanti e indietro il mio joystick quando vado a casa di un mio amico).
Che cosa inventeranno la prossima volta? Un joystick a comando mentale?

N.B. Per altre notizie su hardware/novità andate a guardarvi le news a pag. 95 — e sognate!

HOT SHOP

SPECIALITÀ INFORMATICHE

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:
Le migliori marche software
I migliori prodotti hardware

Con l'occasione dell'apertura della nuova sede, nel cuore di Genova, offriamo a tutti:

- VideoGenlock MKII & VideoGenlock A2000 a L. 360.000
- Framer Overscan a L. 1.200.000
- Televideo MK2 Amiga a L. 215.000
- Espansione di memoria per A500 da 512K a L. 140.000
- Drive esterno per Amiga L. 199.000
- Drive interno per A2000 L. 140.000

Novità:

Cabinet portamonitor per A500, Kick Start 1.2/1.3 su ROM, Hard Disk, Digitalizzatori Audio Prosound Designer, Midi, Digiview Gold, A/MAX, Espansioni di memoria per A2000, TrackDisplay, Espansioni A500 con orologio, Programmatori di Eprom, PAL-Converter Splitter Ecc.
Servizio programmazione Eprom e Servizio digitalizzazione immagini.

OFFERTA VERAMENTE SPECIALE PER C-64

ProVideo MK.1 a L. 115.000
Televideo MK.1 a L. 130.000

E ancora Slots porta Cartridge
Lemon Fastload, Easy Tape,
Hi-Disks, Joysticks, Cavi,
Software applicativo,
Games per C-64, Amiga, PC e Compatibili,
Data-Switch, Connettori speciali per Commodore,
Memorie per espansioni, Monitor,
Stampanti, Computers ...

NON BASTA?!?

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FM TOWNS: IL PERFETTO 'HOME ENTERTAINER'?

Adesso rischiamo di sentirla sempre un po' troppo spesso, la frase "Nuovo/a fantastico/a computer/console dal Giappone batte in prestazioni tutti i suoi predecessori." Non facciamo in tempo a osservare bene una macchina ed ecco spuntarne un'altra. L'ultima meraviglia tecnologica dalla Terra del Sol Levante promette di diventare la parola definitiva nel mondo del divertimento casalingo digitale, o almeno sarà così per i prossimi due o tre mesi. Vediamo cosa ha scoperto Robin Candy sul nuovo FM Towns della Fujitsu...

http://www.oldgamesitalia.net/

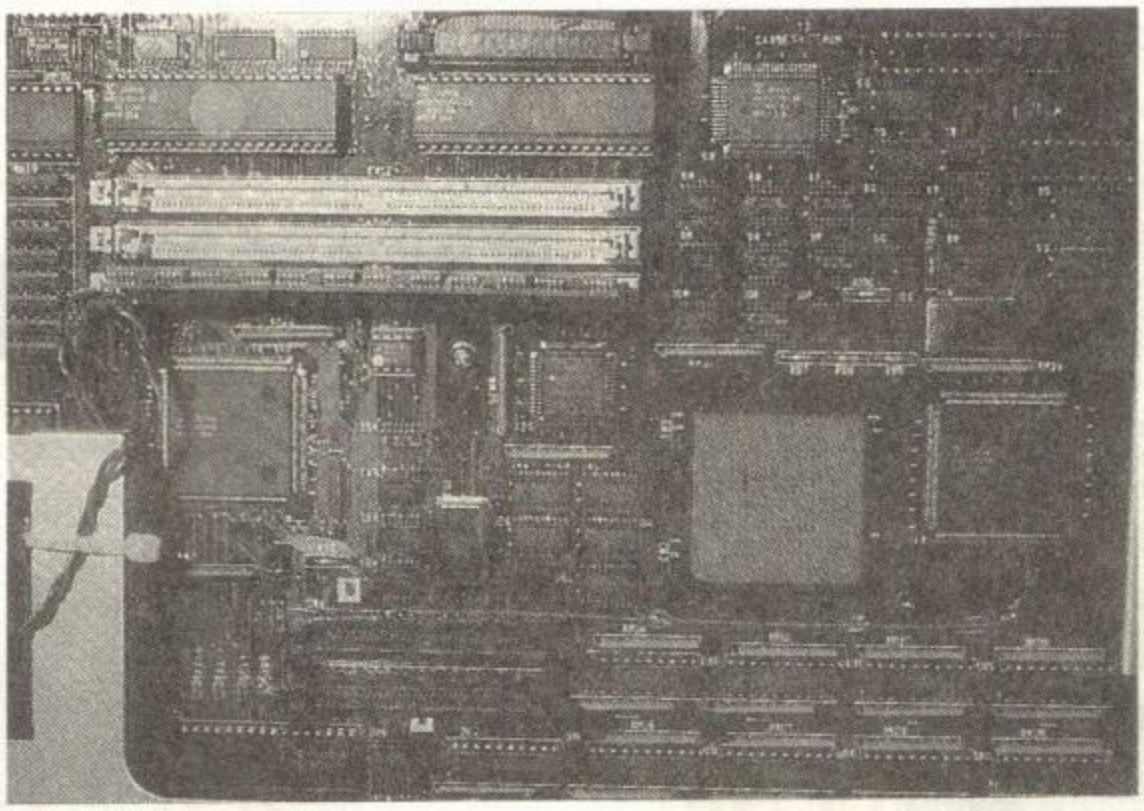
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il nome Fujitsu potrebbe non essere immediatamente familiare per molti utenti di home computer ma si tratta di coloro che hanno effettivamente realizzato il primo computer in Giappone — oltre trent'anni fa! Oggi si presentano come i più grandi fabbricanti di computer, come anche di sistemi per comunicazione. L'FM Towns è il primo passo della Fujitsu nel mondo del divertimento elettronico computerizzato, e che passo!

La macchina in se stessa non offre niente di particolarmente innovativo in termini di tecnologia. Si tratta, infatti, di un PC. Allora, cosa la rende una macchina tanto allettante? Beh, tanto per cominciare si tratta del primo PC con lettore di CD-ROM incorporato (ma non l'ultimo, visto che già cominciano ad apparirne altri; NdDE), e viaggia alla piacevole velocità di 32-bit grazie al microprocessore 80386, senza contare le sue speciali caratteristiche grafiche.

Le specifiche tecniche lo raffigurano come un personal 'serio' molto potente — ciò che ci si aspetterebbe dalla Fujitsu — ma almeno in Giappone è stato inquadrato come home



SCHEDA TECNICA

PREZZO (in sterline inglesi): Modello IF £1300 (1Mb di RAM, un disk drive), 2F £1500 (2Mb di RAM, due disk drive), 1H £1900 (1Mb di RAM, due disk drive, HDisk da 20Mb interno), 2H £2300 (2Mb di RAM, due disk drive, HD interno da 40Mb). Tutti i prezzi sono riferiti al listino giapponese e al cambio attuale.
CPU: 80386 con coprocessore 80387 opzionale.
RAM: Espandibile a 8 Mb.
MODI GRAFICI: 640x480 pixel (256 colori contemporanei, palette di 16,770,000 colori e tinte).
640x480 pixel (16 colori cont., palette di 4096 colori).
640x400 pixel (16 colori cont., palette di 4096 colori).
360x240 pixel (l'intera palette di 32,768 colori visualizzabile su schermo nello stesso istante).
320x240 pixel (idem come sopra).
SPRITE: pattern di 16x16 pixel (16 o 256 colori da una palette di 32,768), 896 pattern simultanee, 1024 sprite controllati simultaneamente.
SUONO: Stereo PCM, otto canali con una frequenza di campionamento di 19.2kHz e FM stereo a quattro operatori con sei canali.
MEMORIA DI MASSA: Uno o due drive da 3,5" 1Mb, lettore CD-ROM da 540Mb, Hard Disk interno da 20Mb da 40Mb (solo nei modelli 1H e 2H).
SLOT DI ESPANSIONE: tre (modello 1F), due (tutti gli altri modelli).
SLOT PER SCHEDE: modem, SCSI, video.
DIMENSIONI: 150mm(largh)x328mm(alt)x400mm(prof.).
PESO: 11Kg.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

computer (naturalmente i pacchetti software per MS DOS vi funzionano tranquillamente). Ci sono già dei giochi disponibili, e con la Fujitsu che ne sta dando esemplari a destra e a manca in mano a case di software come la Psygnosis, la Mirrorsoft (Dungeon Master è stato già convertito) e la Electronic Arts, c'è da sperare parecchio.

UN PREZZO STRACCIATO

Un FM Towns in versione base costa sulle 1300 sterline (diciamo sotto i due milioni e mezzo di lire) netti — ovvero escludendo tasse doganali per l'importazione e altre str... aggiunte del genere di taglio tipicamente europeo. Possono sembrare bei soldini a chi ha comprato un Amiga 500 o un ST, o magari un semplice PC AT in versione base, ma pensate alle caratteristiche 'di serie': monitor ad alta risoluzione, drive per CD-ROM (che funziona anche come lettore di CD musicali), 1 Mb di RAM, un drive per floppy da 3,5" da 1 Mb e microprocessore della serie 386 (i PC 386 sono fra i più veloci — e costosi — attualmente sul mercato). Il modello più accessoriato costa invece un paio di milioni e mezzo in più, e viene offerto con un hard disk interno da 40 Mb, un mega di RAM aggiuntivo e un secondo drive da 3,5".

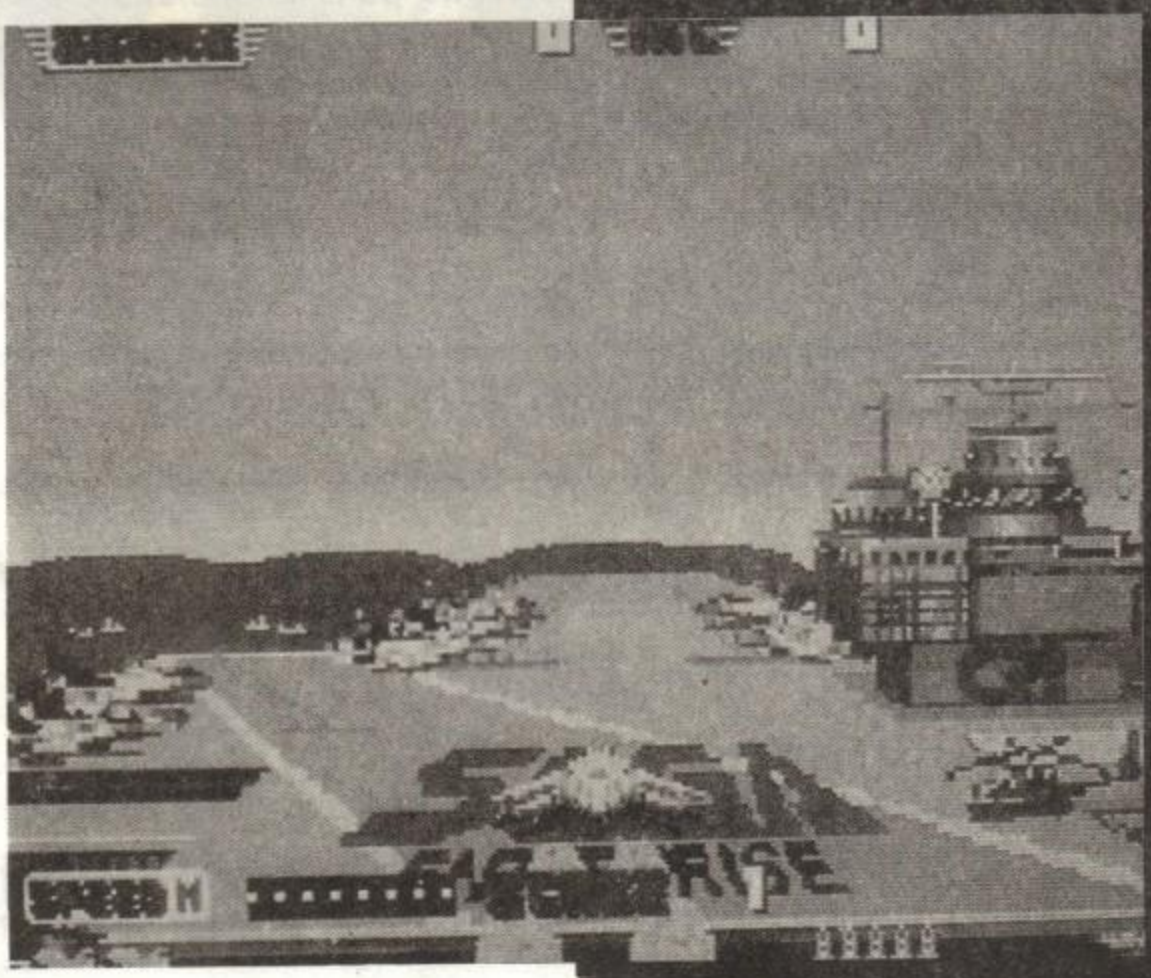
Il lettore di CD-ROM incorporato rappresenta il cuore della macchina. Un singolo CD-ROM può contenere fino a 540 Mb di dati, più che abbastanza per qualsiasi programma. Comunque su un CD non si è limitati a conservare solo dati di programma, ma anche musica, il che apre le porte ad un nuovo tipo di colonna sonora interattiva, professionale e sincronizzata splendidamente col gioco (il vero Cinemaware). Dal momento che è il microprocessore a controllare il CD-ROM, esso può spostare il laser su qualsiasi sezione del CD: questo in termini pratici significa che in qualsiasi momento del gioco il computer può spostare il raggio di lettura sopra la sezione contenente la colonna sonora ed eseguirne la parte appropriata.

E COME SUONA!

Non ché quelli della Fujitsu abbiano messo da parte le capacità sonore della macchina solo per la presenza del CD-ROM: il chip sonoro dell'FM Towns è capace di produrre otto canali di sonoro campionato e sei canali di suono sintetizzato in FM (la stessa tecnica sonora utilizzata dai

GIOCHI SENZA FRONTIERE

Al momento di scrivere questo articolo sono stati pubblicati circa 20 giochi per l'FM Towns, con molti altri annunciati (compreso Zak McKraken e Indiana Jones - The Graphic Adventure). Uno dei primi giochi ad apparire è stato Afterburner. Le precedenti conversioni di questo coin-operano state deludenti, con quelle a sedici bit generalmente ingiocabili. Ecco arrivare l'FM Towns e ci ritroviamo di fronte ad una quasi-perfetta riproduzione del coin-op originale. Grafica e sonoro grandiosi, e giocabilità buona quasi quanto quella del gioco da sala. Con l'FM Towns non sapremo mai quello che sta per accadere!



■ Non è l'originale da sala giochi ma la versione FM Towns di Afterburner. E non crediate che la somiglianza si fermi alla grafica: anche l'animazione è stata ben riprodotta!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hardware

■ Ed eccolo in tutta la sua gloria. L'FM Towns è un esempio della direzione che gli home computer prenderanno nel prossimo futuro, ovvero in questi anni '90. Un'unità completamente integrata, che raccoglie e rende reali le caratteristiche sognate da molti personal e home computer. Sia che dobbiate fare cose serie o giocare, l'FM Towns è la macchina ideale.

più famosi produttori di tastiere musicali!). Il risultato finale sono colonne sonore ed effetti sonori veramente sconvolgenti. Se avete la passione per la musica, questa macchina potrebbe presto diventare il cuore del vostro sistema musicale. Un'interfaccia MIDI può essere inserita in una delle porte di espansione sul retro del computer mentre pacchetti software come il TownsSOUND e l'Euphony II vi permetteranno di programmare il chip sonoro del sistema, comporre musica e pilotare strumentazione MIDI. Se la programmazione dei chip sonori non è il vostro pane quotidiano c'è un campionatore sonoro incorporato che vi permette di creare in un batter di ciglia i suoni desiderati.

Se i vostri interessi vertono invece sul campo grafico, potete lo stesso are un pensierino sull'FM Towns. A seconda del modo di visualizzazione scelto questa macchina può visualizzare fino a 32,768 colori simultaneamente, mentre in un altro modo grafico è disponibile una palette cromatica di oltre 16 milioni di colori e tinte. Aggiungete una scheda video opzionale e potete trasformare i segnali video NTSC (la macchina da noi provata era nippo/americana) in segnali digitali, quelli digitali in segnali video e persino miscelare la grafica alle immagini video (il famoso superimpose). La Fujitsu ha già messo a disposizione un amichevole programma di grafica, il TownsPAINT, progettato per sfruttare tutte le modalità grafiche della macchina.
L'FM Towns promette davvero tanto: giochi che possono tenere testa ai coin-op originali, package grafici che vi portano in una nuova dimensione cromatica e capacità musicali che fanno arrossire di vergogna gli altri home computer. Il risultato finale è un computer che può rispondere a qualsiasi esigenza di divertimento casalingo. 'Il perfetto centro per il divertimento casalingo' appunto!

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA,18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

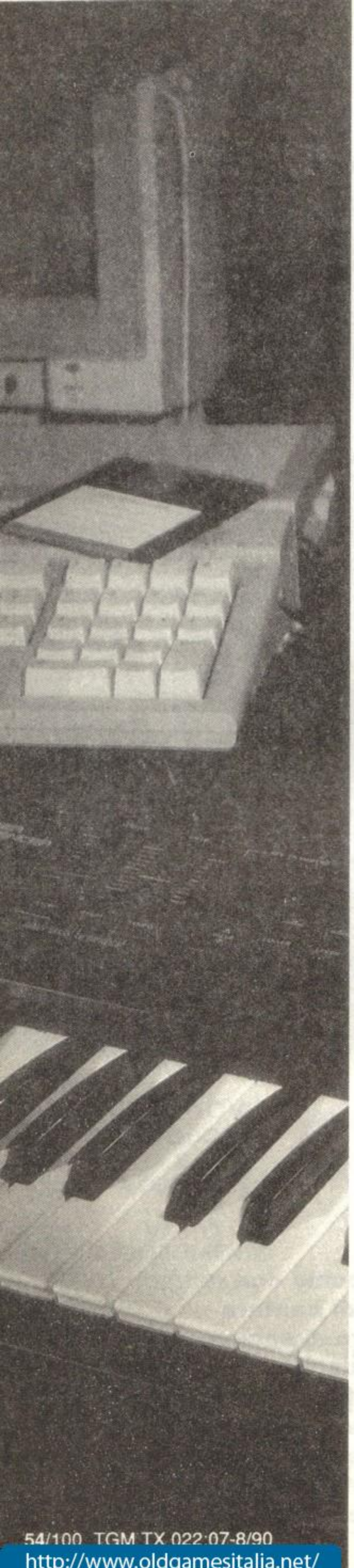
SHOOTING STARS NEVER STOP

Vi siete mai ritrovati di fronte allo specchio con una spazzola in mano mentre fate finta di cantare in un microfono? Ebbene, potete smettere di sognare! Con l'aiuto di un home computer chiunque può diventare un Chris Lowe o un Vince Clarke. Per cui inserite la spina nella presa e preparatevi a percorrere la strada del successo. Dal bordo della piscina nella sua villa di Los Angeles, la sedicente pop star 'part time' Robin Candy, vi dirà come fare...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GLI AMICI ELETTRONICI

I computer hanno rivoluzionato la musica. L'introduzione del MIDI a metà degli anni Ottanta aprì le porte del mondo musicale ad una nuova razza di musicisti. Non c'è più bisogno di essere un genio musicale per produrre qualcosa che sappia di professionale, né si ha più bisogno di una grossa e preparata band per sostenere i propri pezzi musicali. L'Atari ST è davvero il computer da avere se siete seriamente interessati al mondo musicale. Le porte MIDI di serie (abbiamo già spiegato cos'è il MIDI qualche numero fa) lo trasformarono nel computer preferito di chi voleva produrre software musicale serio per i sedici bit, ponendolo al di sopra di ogni precedente e successivo home computer in quel settore. La maggior parte degli studi di registrazione utilizzano degli ST per il sequencing. Tuttavia, le interfacce MIDI e il software relativo sono disponibili per la maggior parte degli home computer.

Appena un passo dietro l'ST in termini di potenziale musicale troviamo l'Amiga. Il suo chip sonoro è già abbastanza potente da battere tranquillamente quello dell'ST ma da solo non basta a produrre una demo decente. (Le più famose interfacce MIDI per Amiga sono prodotte dalla Trilogic). A dispetto di un lancio piuttosto lento, il software MIDI sta diventando sempre più popolare e professionale. MUSIC X della Microillusions è probabilmente il miglior package per il sequencing ma il suo prezzo lo relega più al campo professionale che hobbistico (circa 250 sterline=oltre mezzo milione di lire). Tuttavia, ci sono sul mercato diversi altri pacchetti software più abbordabili, come il TRACK 24 (un programma francese distribuito in Gran Bretagna dalla Miditech per 75 sterline), che svolge bene il suo lavoro.

L'Archimedes possiede un grosso potenziale musicale. E' dotato di un potente chip sonoro e i pacchetti musicali disponibili sono molti — ARMADEUS della Clares è probabilmente il miglior campionatore sonoro mai apparso per un home computer! Il lato dolente è il prezzo: l'Archimedes è una macchina troppo costosa per un 'musicista casalingo'.

Il PC sembra un buon strumento di lavoro, con una ragionevole scelta di programmi MIDI e un certo numero di potenti schede musicali di espansione. Una delle migliori è il LAPC-1 (379 sterline) della Roland. Questa unità è basata sull'ottimo sintetizzatore LA, reso popolare dalla serie di tastiere/sintetizzatori D della Roland. E' multi-timbrico ad otto canali (ovvero: è capace di riprodurre otto diversi suoni polifonici in contemporanea — l'Amiga può soltanto riprodurre quattro suoni monofonici) e possiede una serie di ritmi di percussione campionati di serie. Utilizzando questa scheda insieme ad un sequencer potete scrivere un'intera canzone senza utilizzare altri sintetizzatori. Se tuttavia non voleste limitarvi all'utilizzo esclusivo della sintesi LA (sebbene indubbiamente valida, tutti i vostri pezzi musicali cominceranno a sembrare simili utilizzando soltanto la scheda) potete sempre collegare una tastiera/sintetizzatore alle porte MIDI disponibili sulla scheda.

IL RESTO DELLA BANDA

E cosa dire delle apparecchiature musicali? I migliori sintetizzatori secondo me sono quelli con capacità multi-timbriche, come il LAPC-1, ovvero come avere più sintetizzatori in uno.

Con una milionata di lire potete acquistare un sintetizzatore professionale multi-timbrico con batteria elettronica incorporata. Collegatelo ad un sequencer e potrete comporre una canzone senza utilizzare altri strumenti.

Esiste sul mercato anche un'ampia gamma di strumenti MIDI economici (circa 250.000 lire) e alcuni di essi sono multi-timbrici. In genere non sono il massimo se utilizzati da soli ma possono arricchire una composizione se inseriti all'interno di un sistema più grande.

Se avete i soldi per comprarlo, un campionatore di buona qualità sarebbe un saggio investimento.

Un Akai S900 può essere acquistato anche di seconda mano a un prezzo sotto i due milioni oppure un Casio FZ10M sempre di seconda mano intorno al milione e mezzo.

Entrambi questi prodotti sono in grado di generare suoni la cui qualità è molto al di là di qualsiasi campionatore per home computer.

Con un campionatore qualsiasi suono può essere trasformato in uno strumento musicale.

Potrete così piegare, rompere o sbattere l'uno contro l'altro oggetti di uso comune per produrre percussioni interessanti. Oppure potete 'rubare' i suoni dal sintetizzatore/batteria elettronica/chitarra/gazoo di un

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

amico e persino creare nuovi suoni emettendoli (potete anche venire a digitalizzare BJ quando va in bagno o MA quando beve; NdBDB). Le possibilità sono infinite.
Per il cantante del vostro gruppo un microfono di buona qualità è obbligatorio. Il microfono-che-mi-hanno-regalato-insieme-al-registratore-stereo può andar bene per le esercitazioni, ma buttatelo via prima de debutto finale. Uno Shure SM58 costa sulle 250.000 lire ed è il migliore nella sua categoria di prezzo. Una unità di riverbero può tornare utile nel canto. Aggiunge una leggera tonalità di eco alla voce e in genere migliora molto il suono.

AVVENTURE IN UN MODERNO STUDIO DI REGISTRAZIONE

Avete messo insieme la vostra band, le apparecchiature ci sono e avete persino preparato una serie di pezzi che possono benissimo cavalcare le classifiche: è ora di preparare il demo, ovvero il nastro dimostrativo da mandare alle case discografiche.
ROSS NENNERMEN (Virgin Records): "Un demo deve essere preparato perlomeno in uno studio da otto piste di registrazione, meglio ancora da sedici piste.
I piccoli studi portatili con quattro piste raramente danno il meglio di un gruppo."
Se finora avete effettuato le vostre incisioni soltanto sull'impianto hi-fi di casa questi termini — quattro/otto/sedici piste — vi suoneranno alquanto alieni. In effetti una unità di registrazione per nastri dotata di più piste è come una serie di normali registratori riuniti in un'unico dispositivo. Ad esempio, con uno studio di registrazione portatile a quattro piste potete incidere le tastiere sulla traccia uno, la voce del cantante sulla due, magari il basso sulla tre e un po' di chitarra sulla quattro.
Il problema in una simile impostazione è che difficilmente il pezzo viene eseguito in maniera ottimale al primo tentativo.
Se state facendo il sequencing di tutta la base musicale potreste incontrare più raramente questi problema, ma se la vostra musica comprende anche materiale 'dal vivo' — vocale o strumentale che sia — scoprirete di aver commesso qualche piccolo errore qua e là. Forse il cantante ha stonato in un punto o la chitarra era fuori tempo un un altro.
Se gran parte della registrazione era ok non c'è ragione di ripetere tutto. Sarebbe molto più conveniente cancellare le parti non corrette e rifarle. Un dispositivo di registrazione a quattro piste ve lo permetterà fino a un certo punto. Potete cancellare le informazioni di una traccia senza interferire sulle tre rimanenti. Potete anche cancellare parte di una traccia e inserirvi nuova musica o chissà cos'altro. L'apparecchiatura vi permetterà anche di alterare il volume di ognuna delle tracce in relazione alle altre e comprenderà anche una certa dose di equalizzazione e di stereo-panning.
Allora se un sistema del genere è così flessibile perché mai le compagnie discografiche non amano particolarmente i demo registrati a quattro piste? Beh, quattro piste non sono abbastanza per incidere tutte le parti di un pezzo musicale. Potreste scavalcare i problema sovrapponendo alcune delle tracce — questo è un sistema col quale due o più

Avete un sacco di soldi a disposizione? Allora perché non incidere in una sala come i Sam West Studios di Londra? Qui vengono star come i Pet Shop Boys e i Level 42, che spendono qualcosa come 250.000 lire l'ora per incidere. Nella foto potete notare un tecnico del suono mentre sta missando una incisione dei Bros.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

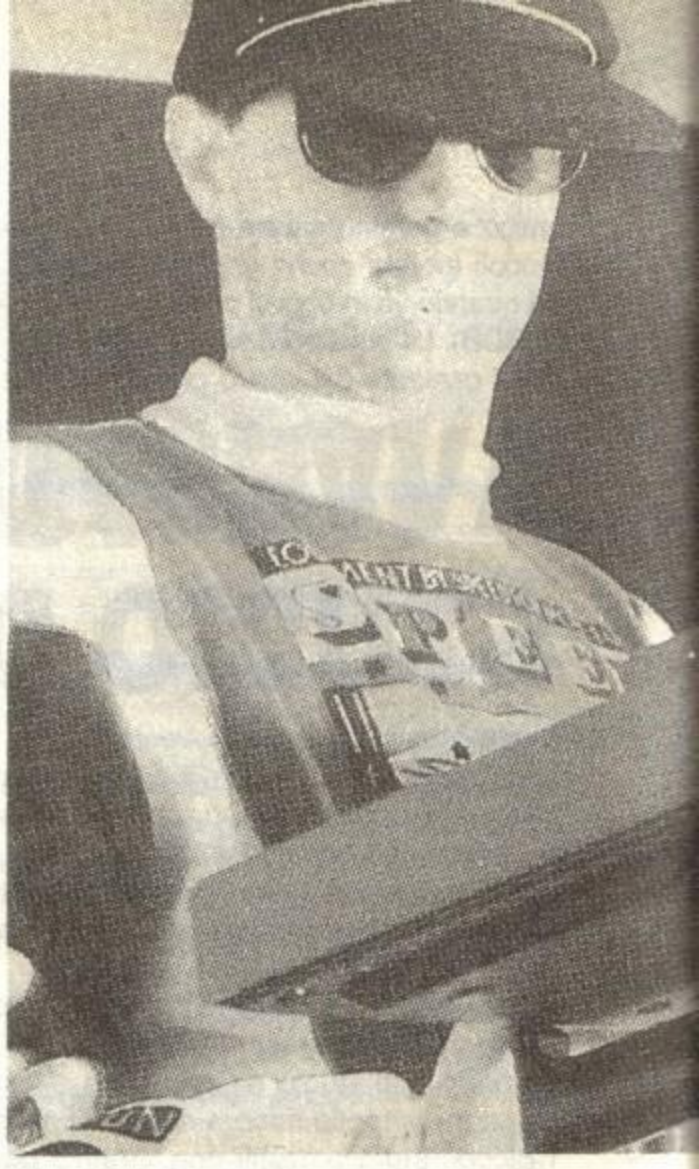
tracce vengono riversate su una sola rendendole così disponibili nuovamente per altre incisioni. Di contro questo provoca un notevole calo qualitativo nell'incisione ad ogni successiva incisione.
Le apparecchiature da studio di registrazione operano con gli stessi principi ma offrono un maggior numero di tracce per produrre risultati nettamente migliori. La scelta o meno di incidere i vostri pezzi in uno studio professionale dipende in larga parte dal tipo di strumentazione musicale utilizzata.

IMPARA L'ARTE

Tutta la fase di registrazione in studio viene gestita dal tecnico del suono. Il suo mestiere è proprio quello di sistemare nel modo migliore il vostro pezzo sul nastro. Se occorrono dei microfoni (per la voce, la batteria o persino la chitarra) il tecnico sceglierà quello giusto e lo calibrerà nel modo giusto per voi. I tecnici del suono faranno funzionare il banco di missaggio e tutte le altre apparecchiature in studio. La qualità della vostra incisione è basata interamente sulla bravura di questo personaggio.
In genere un gruppo che canta dal vivo si recherà in uno studio di registrazione ed effettuerà un paio di prove giusto per dare un'idea generale al tecnico del suono. Il passo successivo consiste nell'incidere tutti i diversi strumenti separatamente sulle varie tracce. In genere le percussioni sono le prime ad essere registrate.
Ognuno degli strumenti percussivi verrà 'microfonizzato', dopodiché il percussionista eseguirà un pezzo seguendo il ritmo di un metronomo computerizzato. Dal momento che la funzione del percussionista è quella di tenere il tempo per il resto del gruppo è importante che faccia lui per primo bene il suo lavoro.
Una volta collegate le varie fonti percussive a differenti microfoni queste vengono riversate su diverse piste. Negli studi di registrazione a sedici o ad otto piste si tende a raggruppare alcuni elementi della percussione tenendo separati altri, mentre se si hanno a disposizione più piste il problema non sussiste.
Una volta registrate le percussioni il resto della band incide a turno la propria sezione musicale. In genere la parte vocale è l'ultima ad essere incisa.
Se la vostra musica viene realizzata in gran parte utilizzando dei sequencer allora il processo di incisione sarà molto più rapido e semplice. In sostanza avviate il vostro sequencer a vi sedete tranquilli aspettando che l'output della vostra strumentazione viene inciso su nastro. Come accade con i gruppi musicali ogni diverso strumento viene inciso su una pista separata.
Se avete utilizzato una strumentazione di tipo multi-timbrico e volete incidere ognuno degli strumenti su una pista separata, assicuratevi che il vostro sequencer sia in grado di isolare le diverse parti in fase di uscita. A questo punto potrebbero sorgere problemi di sincronizzazione delle incisioni: come far partire tutti gli strumenti nel momento giusto affinché siano allineati gli uni con gli altri? Premere il tasto di avvio e sperare di averlo fatto nel momento giusto non è il massimo della professionalità. Gli studi di registrazione aggirano il problema generando un 'time code' ad ogni pezzo. Questo assomiglia al metronomo digitale e viene inciso su una delle piste libere. I computer dello studio saranno in grado di interpretare questo codice e agganciarsi ad esso. Utilizzando questo 'time code' è possibile quindi sincronizzare tutte le piste.

BILANCIARE IL TUTTO

Una volta inciso il tutto su nastro, compresa la voce e tutti i piccoli suoni extra che avete pensato magari di aggiungere in studio, è tempo di missaggio. Questa è la fase in cui ci si destreggia con i vari potenziometri del volume sopra ogni traccia cercando di trovare il giusto equilibrio sonoro fra le varie parti e magari aggiungendo qualche effetto particolare (effetto eco, cori, etc.). Molti sintetizzatori non posseggono effetti audio di serie o se li possiedono non è possibile assegnarli separatamente ad ognuno degli strumenti riprodotti. La maggior parte degli studi di registrazione possiede numerosi effetti che è possibile utilizzare in fase di missaggio.
Avendo ogni cosa su una pista separata sarete in grado di assegnare degli effetti ad un suono particolare o semplicemente a parti del pezzo nel suo insieme.
I costi di noleggio di uno studio di registrazione possono variare considerevolmente. I prezzi si riferiscono ad un uso 'orario' e si basano in genere sul numero di piste di registrazione disponibili in studio e sul 'nome' dello studio stesso. Gli studi di registrazione comuni costano, nel Regno Unito, intorno alle 10-20 sterline l'ora, mentre quelli utilizzati in genere da gruppi come i Pet Shop Boys e i Bros superano le 100 sterline l'ora. Il prezzo comprende anche la consulenza e l'assistenza del tecnico del suono. A volte potrebbe capitarvi di pagare un extra per la quantità di nastro utilizzata (i master di registrazione vengono eseguiti su nastro magnetico da un quarto di pollice e solo successivamente trasferiti su cassette comuni).



SAREM

Contrariamente a quanto si crede, l'invio di demo (ricordatevi che parliamo di incisioni musicali dimostrative, non 'demo' software) non richiesti non è il modo migliore per guadagnare un contratto con una casa discografica: queste in media ne ricevono circa 2000 a settimana. Le compagnie assicurano che tutti i nastri saranno ascoltati ma in un simile marasma è facile che qualche cassetta sfugga all'ascolto... non vi pare?
Sarà difficile che riusciate ad assicurarvi un contratto se non avete dei contatti di qualsiasi tipo con qualche casa discografica. La ricerca di nuovi talenti musicali viene svolta da un ramo specifico della compagnia chiamato Dipartimento A&R (Artist and Repertoire). Oltre all'invio del nastro alla compagnia discografica ci sono altri modi per far conoscere le vostre realizzazioni musicali.
Inviate copie del vostro demo alle radio private della vostra zona e ai giornali locali che ricoprono anche il campo musicale. Spesso gli agenti A&R hanno contatti con operatori radiofonici e giornalisti e questo diventa uno dei sistemi migliori per introdurvi nel campo.
In concreto il demo dovrebbe contenere tre o quattro canzoni — tutte originali. La prima è la più importante. La cosa migliore è farla iniziare appena possibile, senza ritardarla con lunghe e noiose in-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ Robin Candy e Mark Kendrick di TGM, alias FUSED, si esercitano per una esibizione dal vivo. Non solo utilizzano un ST come sequencer, si vestono anche con abiti piuttosto strani...

IO FAMOSI?

troduzioni. Ricordate che avete soltanto i primi trenta secondi a disposizione per catturare l'attenzione del talent scout ed agganciarla per il resto del nastro.

La confezione è importante quanto le canzoni stesse: questo vuol dire che una cassetta ben confezionata diventa più interessante e visibile di una anonima cassetta dalla confezione comune.

ROSS NENNERMEN (Virgin Records): "Senza dubbio non bisogna dimenticare di inviare foto dei componenti la band e una breve biografia di ognuno, ma l'elemento chiave è la qualità delle canzoni e il fatto di aver messo il proprio nome e indirizzo in maniera chiara dappertutto. Allegate anche una affrancatura per la risposta e la restituzione della cassetta. Sarebbe una buona idea riuscire a sapere il nome di qualcuno al dipartimento A&R, qualcuno a cui indirizzare direttamente la cassetta piuttosto che spedirla alla casa discografica e basta — questo significa maggiori possibilità che venga effettivamente ascoltata."

Riuscire a crearsi un seguito locale è un altro modo di farsi notare e far notare il gruppo. Questo significa naturalmente che sarete costretti a esibirvi dal vivo, il che migliorerà la vostra tecnica e costituirà un buon sistema per mettere sotto test la vostra produzione musicale. Se nessun altro sembra gradire la vostra musica è improbabile che lo faccia una casa discografica. Se vivete in un grosso centro cittadino avrete naturalmente più possibilità di farvi ascoltare da una compagnia discografica, ammesso che siate bravi. Tuttavia, se vi trovate in una zona di provincia o in territori 'fuori mano' il fatto di avere un seguito locale è il modo migliore per farsi notare quando andrete a sperimentare delle piccole 'tournee' in centri abitati più grandi — basterà farvi seguire dai vostri fans. Organizzando i trasporti in autobus da voi potete dare l'impressione di essere abbastanza famosi anche in un posto dove nessuno ha mai sentito parlare di voi, e quindi attirare l'attenzione.

Assumere un manager è talvolta utile. Prima di tutto dovete convincerlo col vostro demo che vale la pena sostenervi sulla strada del successo. Se il manager è in gamba avrà diversi contatti utili ai quali 'passare' le vostre realizzazioni. Inoltre dovrebbe essere anche capace di organizzarvi delle esibizioni.

Ottenere un contratto discografico non è facile, e nel processo è coinvolta anche una certa dose di fortuna.

Tutte le case discografiche sono d'accordo sul fatto che il vostro materiale può essere buono e avere qualche aspetto commerciale. Non serve illudersi: l'opportunità di dimostrare la qualità delle vostre realizzazioni spesso richiede tanto tempo e un sacco di pazienza...

■ Due musicisti che ce l'hanno fatta. Potrebbero essere Mark e Robin fra sei mesi?
(Foto offerta dalla CBS Record)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

********ARCADE********	
After the war	18.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
Cabal	39.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
Dragon's Lair	109.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
Rock'n Roll	29.000
SONIC BOOM	
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THE TOYOTTES	49.000
X-Out	29.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	*42.000*
Borodino	39.000
BREACH	64.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
Firezone	49.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
HEAVY METAL	49.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M- 4SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
Oil Imperium	32.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
WARHEAD	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
BUDOKAN	49.000
Extra Time	18.000
Footballer of the Year II	29.000
Gran Prix Circuit	42.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circui	42.000
ITALY 1990	29.000
O.P. Basketbal	49.000
O.P.Horse Racing	49.000
Player Manager	39.000
Paris/Dakar '90	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
THE BASKET MANAGER	39.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
Kick- Off	29.000
ADVENTURE/R.P.G.*	
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CHRONO QUEST II	59.000
COLONY	49.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000

DIGI-PAINT 3

Il potente pacchetto grafico oggi a sole

L. 135.000

SCANNER A4

4096 colori

per *AMIGA*

L.1.420.000

NEW!!! Pagestream 1.8

Il fantastico Desktop Publishing per *AMIGA* dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente.

L. 290.000

Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Manara le Decile'	39.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter	59.000
Police Quest	49.000
Romantic Encounters	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
Swords Of Twilight	29.000
Space Quest II	49.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
THE THIRD COURIER	
Weird Dreams	59.000
Windwalker	49.000
Zac Mc Kraken	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-1TEXT	79.000
CAD 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copy'st apprentice	179.000
Devpac 2.11	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
Intro CAD	109.000
Kindwords 2.0	109.000
K.C.S. Level II	599.000
Math-Amation	79.000
Music-X	399.000
Pagesetter	210.000
Photon Paint 2.0	99.000
Photon paint tutorial	29.000
Real time sound proc.	169.000
Superbase Personal	190.000
TOTOTREK	45.000
PROFESSIONALI/ING.*	
3-Demon	155.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	270.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM128 Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	155.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	319.000
Aegis Animagic	137.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	120.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000
Aegis Modeller 3D	137.000

A-Max

Macintosh Emulator

L.300.000

AMIGA

LATTICE C 5.04

L.499.000

Aegis Sonix	140.000
Aegis videoscape 3D	280.000
Aegis videotitler	185.000
Ami- drive alignment Kit	75.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D (PAL)	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	79.000
B.A.D.Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Brodcast Titler (PAL)	555.000
Butcher 2.0	60.000
C-Light	90.000
Caligari Proff .	3.450.000
Caligari Consumer	.....
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Desig.	1.700.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	369.000
Digi Paint 3.0	135.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The (ENGL)	105.000
Director. The.Toolkit	65.000
DSM Disassembler	100.000
Dynamic Cad	750.000
Excellence (1 MB)	450.000
G.O.M.F. 3.0	65.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter (ENGL)	149.000
GD Professional Draw	175.000
GD Profess. Page 1.2	355.000
GD Profess. P. Temp	69.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	215.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard Drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	139.000
Lattice C Compiler 5.0	499.000
Logic Works 2.0	479.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	279.000
Marauder II	51.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	309.000
Maxiplan	155.000
Maxiplan Plus	184.000
Online !	109.000
Pageflipper Plus F/X	245.000
Pageflipper 3D (PAL)	245.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	109.000
Pro-Board	749.000
Pro-ED	39.000
Pro Video Plus (PAL)	450.000
Scribble !	125.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	.....
TDI Modula 2	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	298.000
W.What Where When	149.000
Works The Platinum	447.000
X-COPY II +Hardware	58.000
X-COPY II	37.000
Zoetrope v1.1	208.000
Zuma fonts 1	52.000
Zuma fonts 2	52.000
Zuma fonts £3	52.000

MS/DOS

******** ARCADE*********	
After Burner	59.000
GHOSTS'N GOBLINS	29.000
Barbarian II	39.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Moonwalker	29.000
Out Run	29.500
PIPEMANIA	45.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
STRYX	49.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BALANCE OF PLANET	69.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
Gunship	69.000
GUNBOAT	59.000
M 1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
POWERBOAT USA	49.000
PT-109	59.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette !	69.000
Wall Street	49.000
Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000
********ADVENTURE*********	
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CONQ. OF CAMELOT	79.000
Demon's Win'er	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Neuromancer	38.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance	69.000
Sinbad	59.000

Space Quest III	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Bequest	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bird	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
LOWBLOW BOXE	49.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
Pc Goal	21.500
SKI OR DIE	49.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

...ed inoltre molti altri titoli per c64,ST,Mac NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM ATARI 2600... e in anteprima.... ATARI LYNX

GFA BASIC 3.02

L.215.000

Espansione 512Kb. per *Amiga 500*

L. 130.000

ALEX COMPUTER

DIVISIONE *MAIL SERVICE*

TEL 011/7730184-4033529

C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo.
Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine.
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

I prezzi si intendono iva inclusa

DOCUMENTO CREATO CON *AMIGA* Pagestream

SI cercano rivenditori per software professionale / utilities per *AMIGA*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREE

VENDETTA 12:42 WATCH-OFFER

LIMITED EDITION

VENDETTA

SYSTEM 3

La missione...I migliori prodotti originali...STOP

L'obiettivo...Preparare i giocatori a vivere un'esperienza senza precedenti...STOP

Il risultato possibile...Qualcosa di fantastico, eccezionale, accattivante...STOP

PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA!

E' VENUTO IL TEMPO DI PAGARE

Screenshots C64

S Y S T E M 3

LEADER VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 23

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

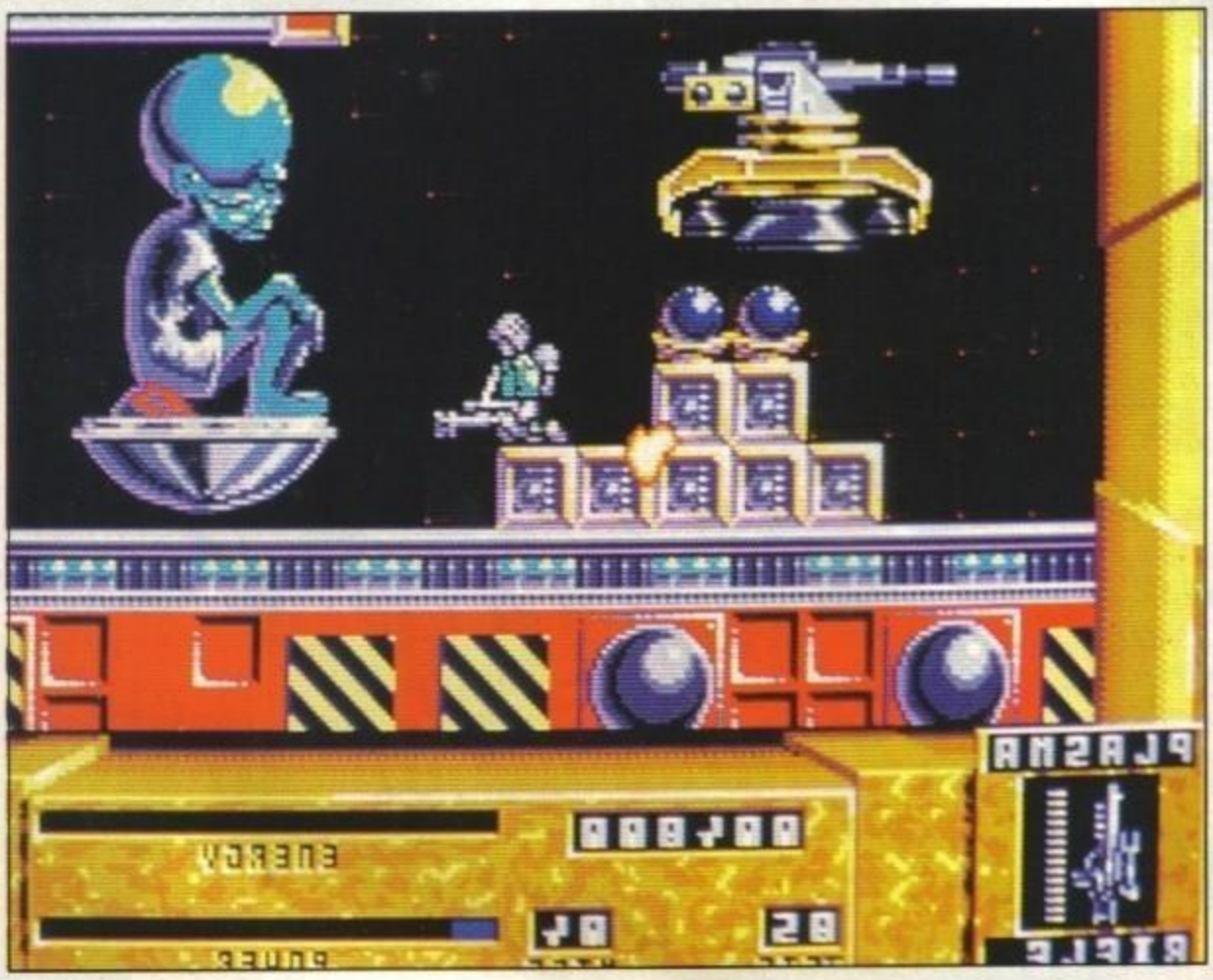
http://www.oldgamesitalia.net/

DAN DARE III

THE ESCAPE

VIRGIN L. 29.000

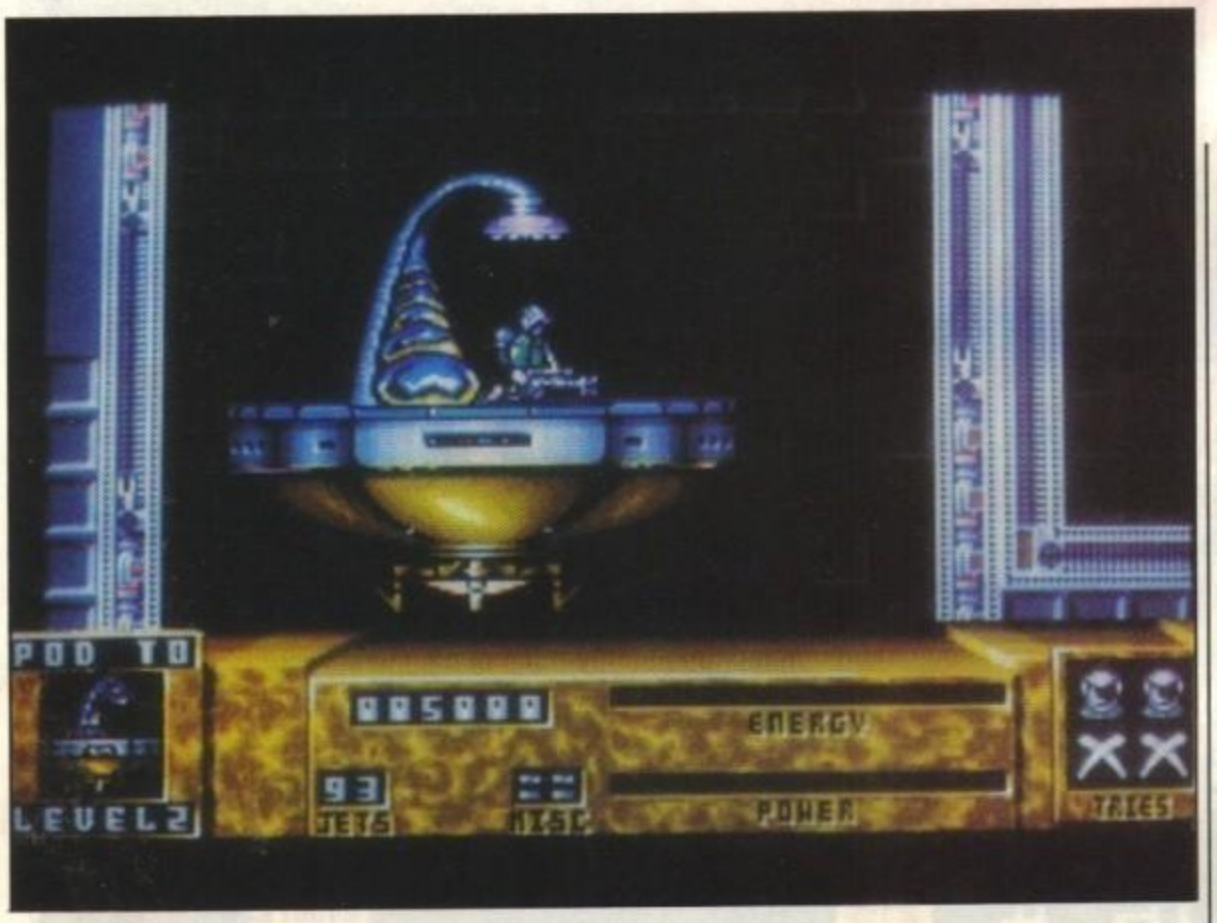
Ecco ritornare sui nostri schermi la leggenda anglosassone di un colonnello dell'aviazione (ovviamente inglese) che combatte contro i cattivi dell'altro mondo. Perché Dan Dare, questo il suo nome, è bello, intelligente, coraggioso e buono, chi può fermarlo? (per la serie: quando non si sa cosa scrivere...)



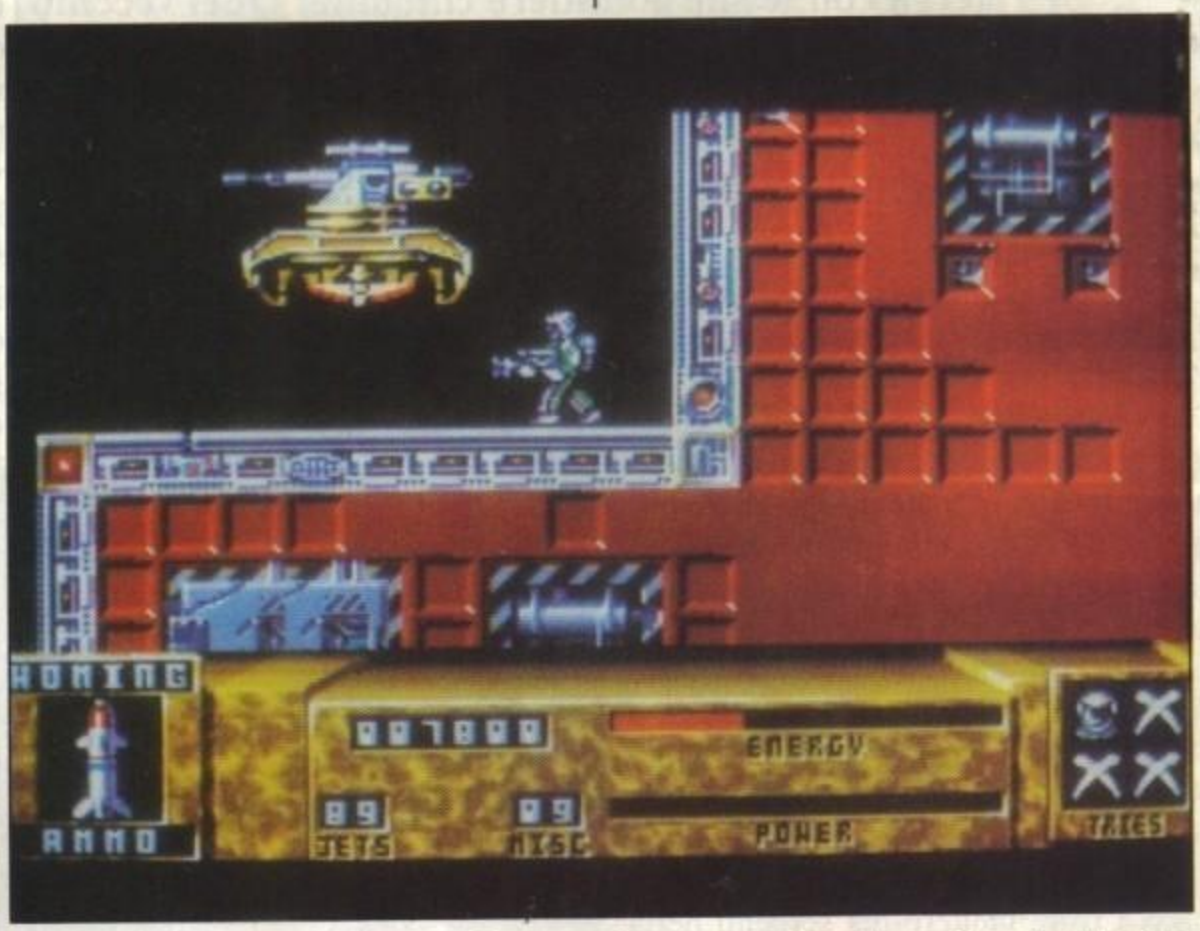
Dan Dare non è un personaggio dei fumetti conosciutissimo qui da noi: le pubblicazioni esistono ma non hanno certo prodotto il cosiddetto indotto di costume. In Inghilterra invece il Colonnello è un vero mito delle vignette, anzi probabilmente il più grande mito che si sia imposto tra il pubblico giovanile divora-fumetti. Dan Dare nasce nel dopoguerra come pubblicazione di chiesa (ma i blastaggi ci sono lo stesso) e la sua fortuna deriva in gran parte dal particolare stile del disegno che invece di essere essenziale e veloce sembra ispirato da tecniche di affresco. Ogni vignetta è un bello scenario e questo colpì sicuramente la fantasia dei giovani d'Oltremanica. Ma chi è Dan Dare? Come si è detto è un colonnello dell'aviazione, quella spaziale che si chiama nel nostro caso OUN Interplanet Space Fleet. Nella sua carriera di studente Daniel Dare ottiene varie lauree, in quella militare partecipa alle più importanti spedizioni spaziali e tra l'altro pratica tutti gli sport che vi vengono in mente. E' quel che si dice un vincente, in ogni campo. E probabilmente sarebbe diventato il più conteso giocatore del calciomercato se improvvisi attacchi extraterrestri non ne avessero richiesto la presenza nell'Esercito. La minaccia aliena è costituita dal Mekon, un essere macrocefalo superintelligente che, per darvi un'idea dell'aspetto, è Arrigo Sacchi dopo un tentativo di trasformazione in Hulk. Costui sta effettuando esperimenti genetici su ogni razza vivente della galassia per trovare alfine la combinazione che produca dei super-soldati a lui totalmente asserviti. Ora per produrre esseri superiori ci vorrà un materiale di base di qualità superiore: il Mekon lo individua in Dan Dare, uomo dalle capacità appunto straordinarie. Così lo fa rapire e tradurre nel suo satellite orbitante attorno alla Terra. Dan Dare però riesce a liberarsi e inizia a vagare all'interno del satellite per cercare una via d'uscita. E qui inizia il nostro videogame: in questa che è è la terza puntata della saga, dovrete comandare il piccolo sprite di Dan Dare all'interno del complesso extraterrestre, tra cunicoli, gallerie e corridoi. Il vero scopo ultimo del gioco è trovare delle taniche di carburante che serviranno al nostro eroe per riempire i serbatoi di una delle astrosciaiuppe del satellite, per la fuga. Il compito non è dei più semplici perché il Mekon ha pensato bene di sguinzagliare all'interno del complesso gli aborti dei suoi esperimenti genetici: teste fluttuanti di dimensioni anormali, "frullati" di parti del corpo di razze extraterrestri-cavia, stranissimi giullari di dimensioni ciclopiche. Se il Mekon non ha concesso a questi scherzi della

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



natura il dono dell'avvenenza, ha sicuramente manipolato i loro geni dell'aggressività per renderli il più ostile possibile. Infatti costoro sparano all'impazzata e aggrediscono Dan senza posa, tanto da costringerlo a gimcane da capogiro. Come se non bastasse la minaccia organica, ecco anche dei cannoni sputafuoco. Il nostro Dan è comunque ben attrezzato per una simile missione: dispone innanzitutto di un fucile-laser con multipla potenza di fuoco; più il grilletto viene tenuto premuto, più l'arma si carica, più devastante sarà l'effetto dello sparo. Si parte dalla semplice emanazione-laser per arrivare alla vampata di luce concentrata. Il nostro eroico colonnello dispone anche di un jet-pack che gli può servire nei percorsi verticali e che può comunque azionare quando ha intenzione di elevarsi da terra. L'arsenale di Dan può arricchirsi di ulteriori ordigni quando l'eroe consulta i terminali del satellite: a coli da guerra tutti acquistare. Ci sono, per la cronaca, missili a ricerca di calore, proiettili a sbuffo, scudi protettivi, dispositivi di "congelamento" del nemico, proiettili convenzionali, smart-bombs, e altri ancora. Per superare un livello, Dan deve debilitare il Mekon e costringerlo a ritirarsi al livello superiore: se ci riuscirà il Mekon gli cederà il "pass" per il trasportatore che lo catapulta nel livello superiore, non prima però di aver superato una fase alla "Master of the Lamps".



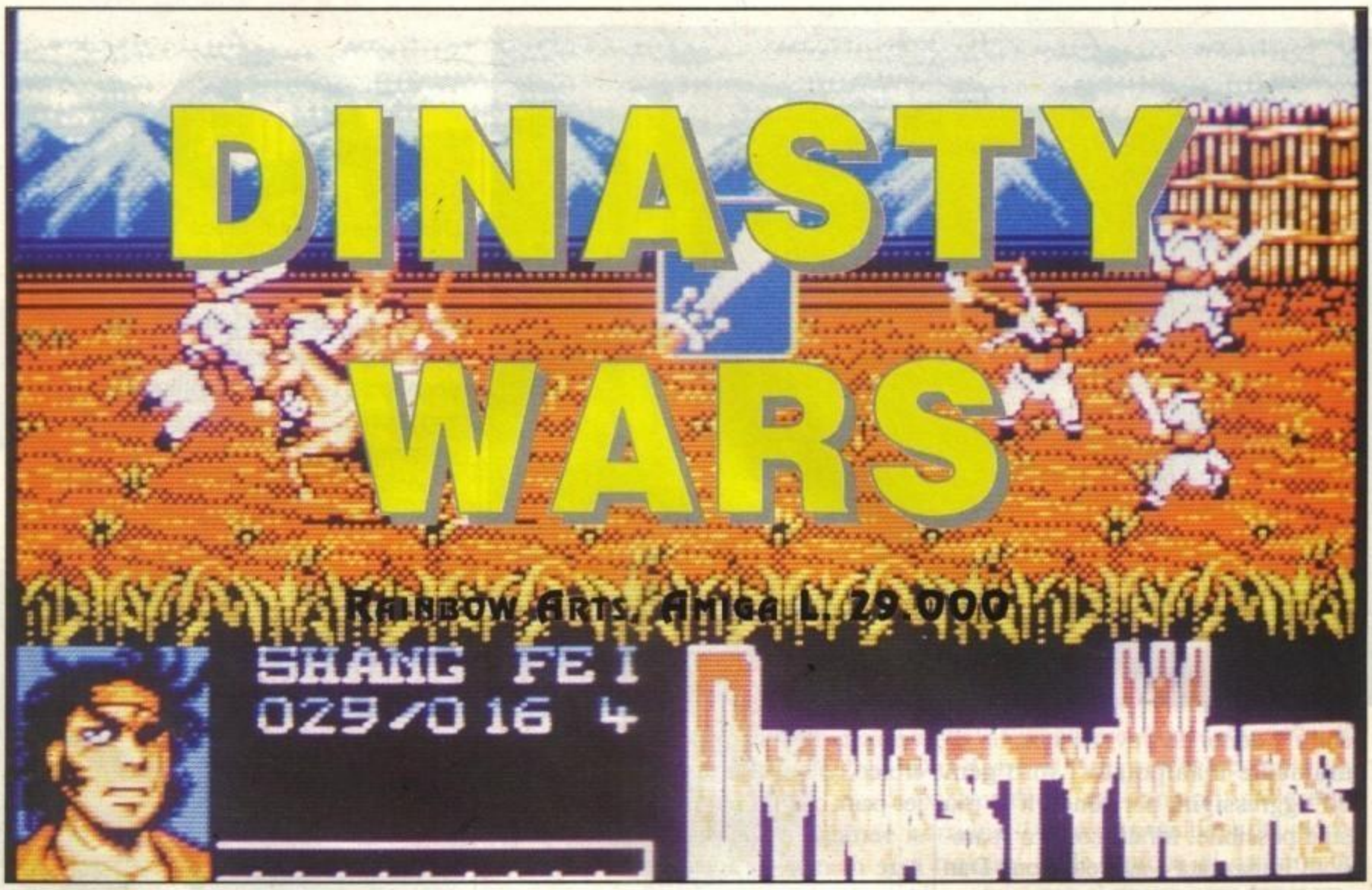
Amiga

Dan Dare III è un gioco mediocre sia per la realizzazione, sia per le idee in esso contenute. La grafica è molto sgradevole, e probabilmente è mutuata direttamente dalla versione Spectrum: pochi colori a tinte monotone. Lo scrolling è praticamente pietoso: un piatto di gelatina durante il terremoto di San Francisco (o volevano fare un gioco di associazione con la brillantina di cui fa largo uso il nostro eroe?). Il videogame in sé è molto ma molto banale e potranno goderne soltanto i più accaniti fans di Dan Dare (se ne esistono in Italia). Detto questo, che cosa rimane di questo gioco? L'ottima colonna sonora di David Whittaker, che come al solito dimostra la sua bravura con certi effetti di percussione che più reali di così si muore. Peccato essersi sprecati per un gioco così insulso.

Globale 55%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

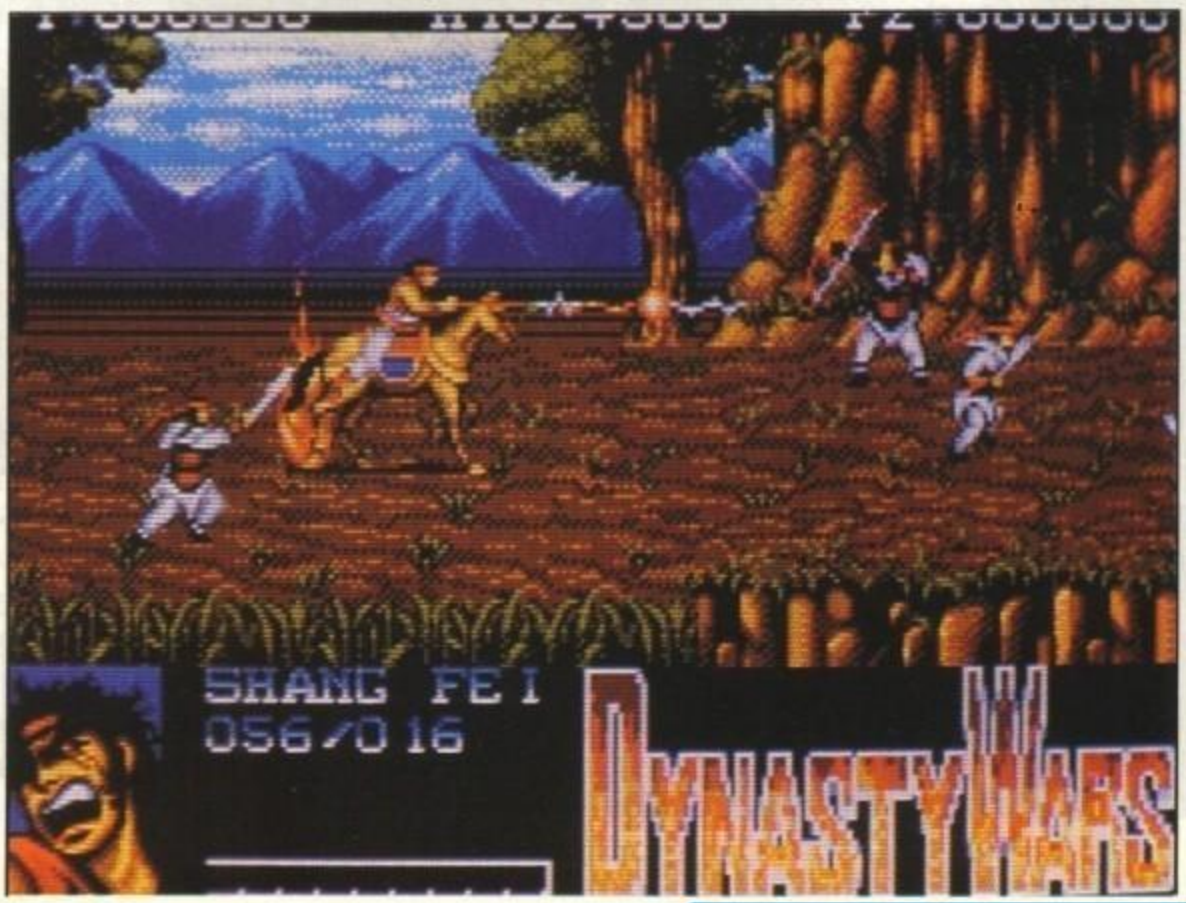


Sì, questo è quello che vogliamo! Alexis che si affila gli artigli mentre Crystal cerca di buttarla a terra con le sue gomitiere chiodate! Quel vecchio decrepito di Blake cerca di strangolare Alexis col suo parrucchino, ma scivola nella traccia di bava viscida lasciata da Dex! Che meraviglioso concept per un gioco — la US Gold è piena di belle idee.

OK, OK, naturalmente si trattava di una cavolatina ovvia e scontata, ma qualcuno doveva pur farla. In effetti, Dynasty Wars è la conversione di un coin op di guerre orientali — in Cina nel 184, ad essere precisi e tratta di una faida sanguinaria fra due famiglie. Il clan Han (che secondo noi suona come il nome di un ristorante indiano) è quello dei buoni, che non vorrebbero far altro che aiutare le vecchiette ad attraversare la strada e togliere i sassi dagli zoccoli dei cavalli. A parte mozzare le teste degli appartenenti alla dinastia dei Kai, naturalmente. I Kai sono i cattivi, e amano prendere a calci i cani, mettere dei serpenti nella tazza del water e cospargere di sale le lumache. Sfortunatamente, sono questi bastardi figli di buona donna che, dopo settimane di lotte cruente, sono passati in vantaggio.

In Dynasty Wars ricoprite il ruolo di un guerriero all'interno di questa storia. E indovinate da che parte state? Già, da quella sbagliata, dei rattoppati Han. Si può scegliere chi interpretare fra quattro forzuti gialli con nomi da pollo alle mandorle: Shang Fei, Lui Bei, Kuan Yu e Shao Yun. Indipendentemente da chi scegliete, il personaggio passerà presto a miglior vita, dal momento che vi siete offerti volontari per eliminare tutta l'armata dai Kai da soli. Dovete essere proprio deficienti! Ma non potevate mettervi a fare films come Bruce Lee?

Per darvi un piccolo vantaggio, ogni personaggio ha quattro tipi di armi (spade o lance, a secondo della scelta) da portarsi dietro nella missione suicida. Ancor meglio, avrete l'appoggio di un amico a quattro zampe, uno stallone di nome



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Stanley.
Sulla groppa del cavallo, si corre attraverso livelli a scrolling orizzontale facendo a fettine la fanteria avversaria con una roba che assomiglia alle armi di R-Type — più tenete premuto il pulsante, più forte sarà il colpo (indicato da una barra apposita). La quantità di sforzo che mettete in un colpo si vede dall'espressione del personaggio — c'è un ritratto sul fondo dello schermo che mostra quando perdete energia con una smorfia adeguatamente disperata.
E probabile che l'espressione sarà agonizzante verso la fine di ogni livello, quando bisogna ammazzare un generale Kai, anch'egli a cavallo. Pure lui ha una quantità di energia da azzerare, ma fortunatamente non è resistente quanto voi.
Devo confessare di non avere mai giocato questo coso in sala giochi, ma a giudicare dalla conversione doveva essere niente male! L'antica Cina non è una di quelle ambientazioni che mi esaltano particolarmente, anzi, ma sono felice di essermi sbagliato inizialmente.
E tutto molto semplice: fate fuori ondate di nemici minori, evitate i loro proiettili, distruggete il forte guardiano di fine livello — proprio come la maggior parte degli shoot 'em up. Ma galoppare lungo scenari antico-orientali (invece che quelli futuribili e ormai tutti uguali), triturando fanti e facendogli saltare la testa a colpi di sciabola (o trapassandoli con la lancia) è un divertimento brillante ed ultraviolento che esalta il lato aggressivo di ognuno di noi. Giocare contemporaneamente in due aumenta il macello, e sviluppa una ulteriore competizione — chi riesce a maciullare più Kai!
Grande giocabilità, scenario innovativo e bella grafica: Dynasty Wars è la cosa adatta da acquistare insieme al sake e alle "nuvole di drago" quando andate al supermercato.

Review

Amiga

Il gioco si apre bene con alcuni paesaggi molto ben definiti e grandi ritratti di guerrieri Han. Anche se su di una scala minore, la grafica del gioco è piena di dettagli, con soldati compatti che continuano a girare attorno al giocatore (ma non si muovono realisticamente: si muovono come chi sta per essere fatto a pezzi e/o calpestato a morte). I fondali sono OK ma lo scrolling è un po' lento, mentre la musica è composta di suoni piatti. I ridicoli ritratti dei guerrieri Han sono divertenti, così come la sequenza finale quando si muore.

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIN
SPI

ACTIVISION L. 49.000

E' ancora una volta tempo di Ninja. Questi strani tizi mascherati da anni suscitano curiosità e interesse attorno ad essi e c'è sempre qualche volonterosa software house che, dietro compenso, ci rifila l'ennesimo gioco su di loro quando meno ce lo aspettiamo. Questa volta si tratta della Activision che, grazie alla IREM, presenta un nuovo gioco con un ninja che di ninja ha ben poco...

In effetti, la classica figura del ninja è rappresentata dal mongoloide gobbo tutto vestito di nero con shuriken, sai, nunchaku, sushi e kawasaki nascosti nelle mutande e la sua fida katana appesa alla schiena (in certi casi anche piantata ma non è consigliabile). fatta eccezione per un paio di ninja vestiti di bianco e lo stupidissimo film "Super Ninja" che presentava ninja rossi, verdi, blu, oro, a pallini, a strisce, punk ecc. ecc. tutti quanti cercano di seguire la tradizione. La Irem ha invece deciso di optare per qualcosa di più originale e perciò ci ritroviamo con un simpatico modellino verde con piume di struzzo rosa e... beh, non è proprio così ma sembra più la maglietta del concerto del tizio del detersivo che un completo da ninja. Ad ogni modo, il protagonista però è un ninja eccome visto che nelle mutande si porta delle suriken, una spada, delle fiaccole esplosive (non vi consiglio di provare a nascondere certe cose nelle mutande potrebbe essere pericoloso — prendete Giorgio ad esempio...) e addirittura una specie di rampino con una catena di almeno sei sette-metri (idem come sopra).

Questo po' po' di armamentario gli serve per attraversare ben otto livelli situati in un antico Giappone versione fantasy infestato da lupi volanti, ninja vestiti di giallo, giganti armati di sciabole e fiammelle volanti, senza contare preti omicidi e amenità del genere. Fortunatamente il nostro eroe per la

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IJA
RIT

strada può raccogliere determinati oggetti che aumentano la sua potenza di fuoco, ad esempio dotano la sua spada di un'aura mortale e moltiplicano le shuriken. Mediante speciali talismani infine il nostro ninja si può addirittura duplicare (ei, ma questa è pirateria) cosicché vi troverete a guidare due o tre persone alla volta. Al termine dei nove livelli il nostro eroe, che per onore di cronaca si chiama Tsukikage, potrà finalmente coronare il suo sogno: potrà infatti trasformarsi in cane (questo è serio secondo voi? Beh, guardatevi la sequenza finale...) e correre libero e bello in maniera delicata tra le verdi praterie di Settimo milanese. Potenza delle trame dei videogiochi...

Amiga

Ninja Spirit è paragonabile a tantissimi giochi pressoché identici usciti nel corso di questi anni, ma si può lo stesso definire un buon prodotto. Come conversione direi che è mediocre ma come gioco in sé stesso risulta immediatamente giocabile e facile da controllare. Non fatevi spaventare dalla orribile confezione, provatelo e non ve ne pentirete.

Globale 79%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

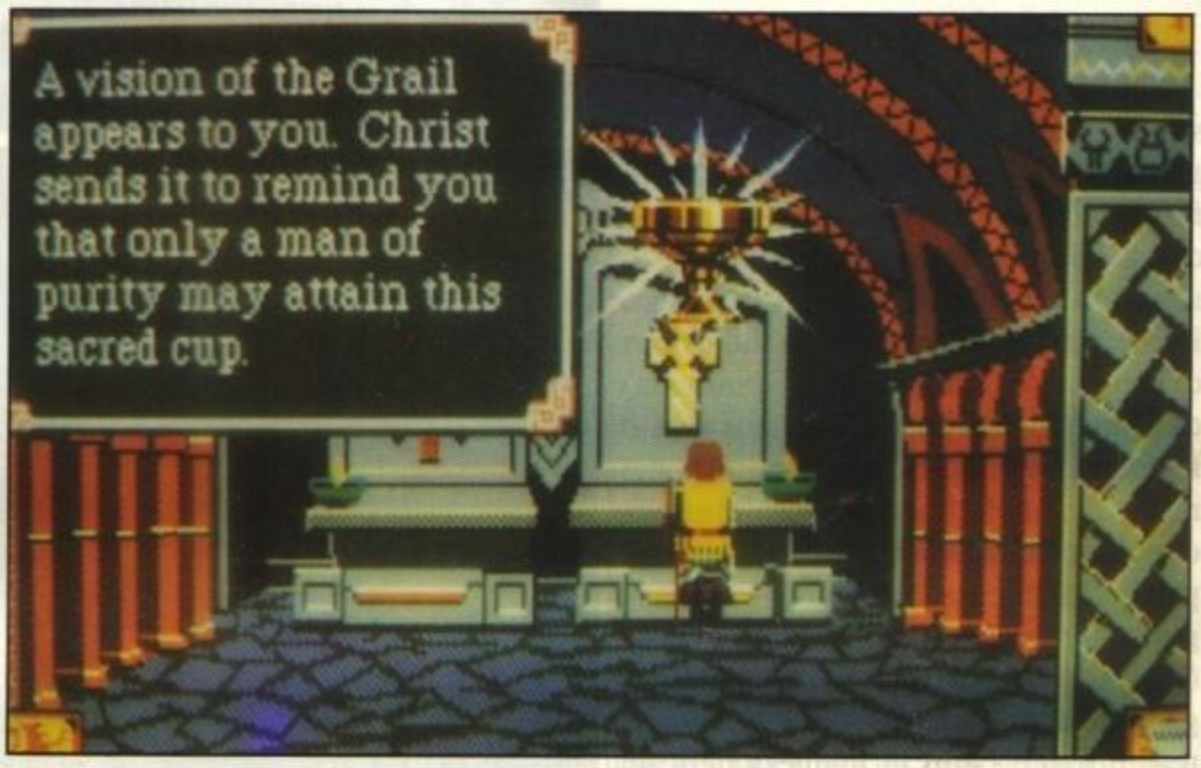
http://www.oldgamesitalia.net/

CONQUEST CAMELOT

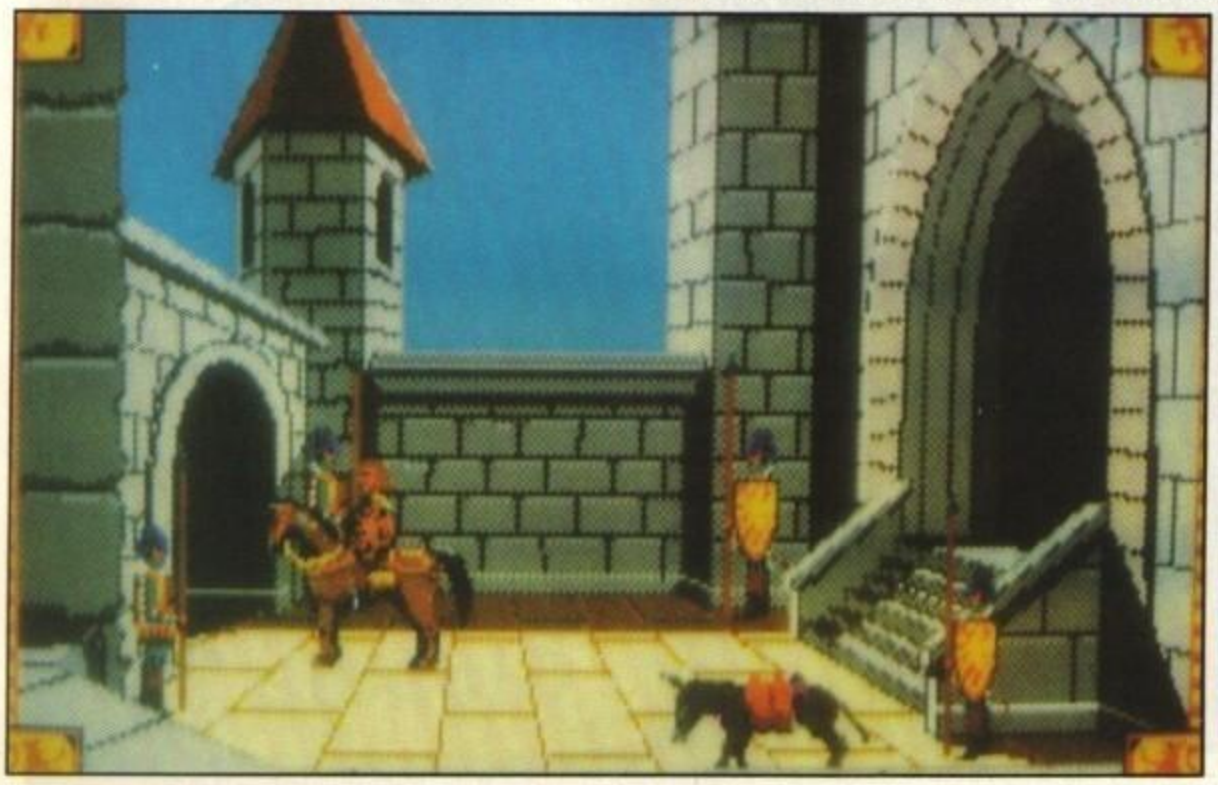
THE SEARCH OF THE GRAIL

SIERRA
L. 79.000

Camelot, Excalibur, Graal: tutti nomi leggendari risalenti ad un'epoca ormai perduta, che rivive sui vostri monitor grazie alla Sierra e ai suoi programmatori.



Nel castel di Camelotto stava il prode Lancillotto, che si riempiva di barbera tutti i dì da mane a sera. Non è cosi? In effetti non va bene, un po' per l'ovvio anacronismo con il barbera, un po' perché Sir Lancillotto era uno degli eroi che sedevano alla Tavola Rotonda. Ma partiamo dall'inizio: il luogo, lo sapete bene, è il castello di Camelot, sito nell'Inghilterra del sud più o meno nell'attuale Wiltshire. Questo maniero era la residenza di Re Artù e dei suoi fedelissimi cavalieri che sedevano alla Tavola Rotonda. I reali motivi del perché fosse stata scelta una tavola rotonda non sono tuttora chiari, ma non ha la minima importanza agli effetti del gioco perché i perfidi programmatori hanno ben pensato di negarvene la visione: c'è nella presentazione e basta. Quello che conta è che nel gioco impersonate nientemeno che Sua Maesta Arturo Re di Britannia, e strizzati nei suoi panni (SSSTRAP! Voglio vedere come ve la caverete poi con l'armatura) dovete cercare il Graal. Aha! Ecco qui un altro caposaldo del gioco: si tratta di un'aurea coppa sul cui segretissimo contenuto si dicono mirabilia a tutt'andare. La cosa più importante, comunque, è che dovrete riportarlo a Camelot perché... perché a Camelot non c'è più! Qualcuno lo ha gentilmente imboscato alibi (latinorum che significa "altrove"), e per vostra disgrazia "alibi" è un posto molto grande: praticamente tutto tranne Camelot. Potreste dire che è troppa fatica andarlo a cercare, e vi risponderò che un Re con la R maiuscola non può permettersi di governare senza il Graal pretendendo di non perdere la faccia con i sudditi. Il rango ha i suoi privilegi: fino ad adesso ve li siete goduti sbattendo nelle segrete tutti quelli che gridavano "Abbasso Amiga" o "Abbasso Atari" (io sono neutrale, sono un PCista), adesso beccatevi le grane.

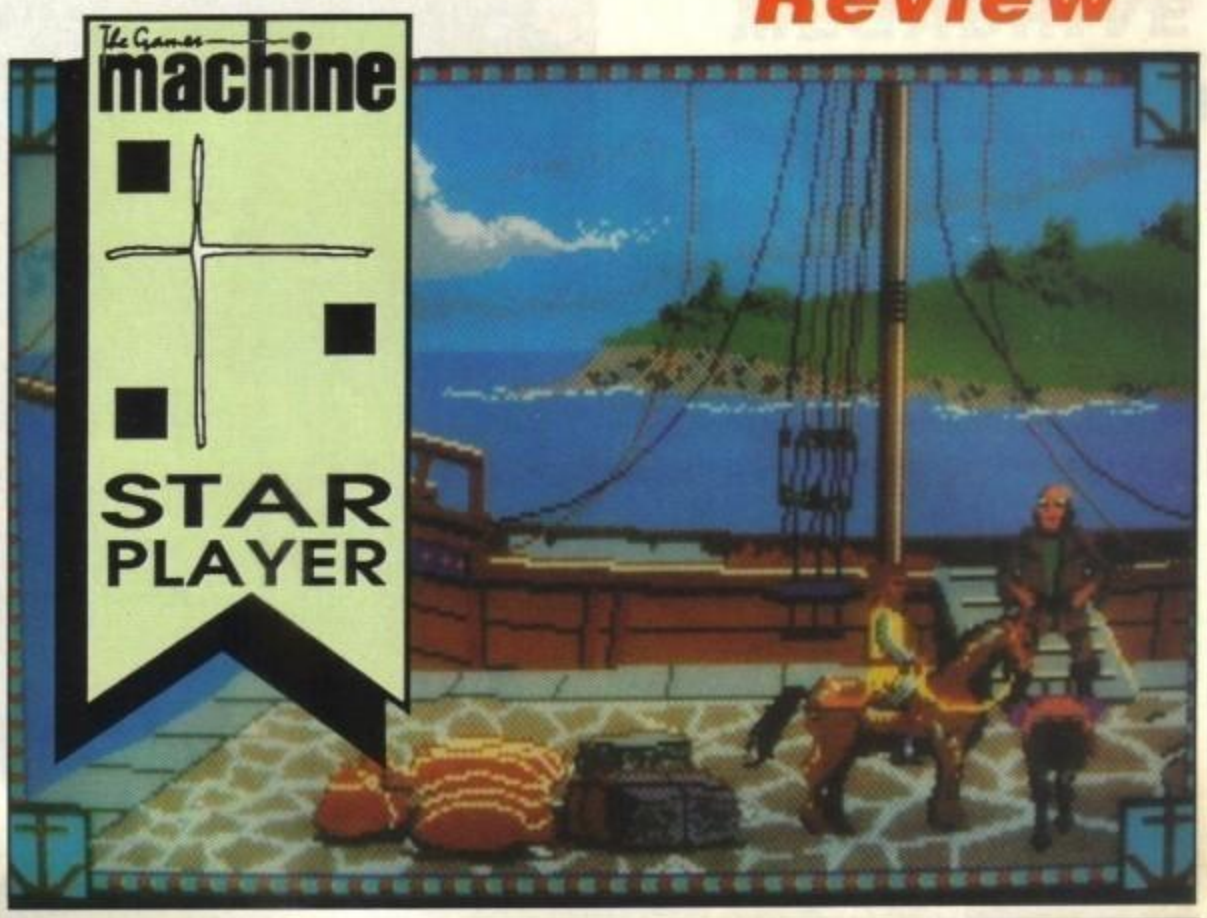


Come ogni libro che si rispetti, questo gioco ha un prefazione, cioè una sequenza di gioco introduttiva che si svolge nel castello di Camelot. Il suo scopo è met-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OF



tervi in grado di apprendere i termini della vostra missione, e nel contempo di prendere tutti quegli oggetti che in seguito vi potranno servire. Dovrete cercare dappertutto, perché una volta lasciato Camelot non potrete più tornarci, ma nel contempo non dovete metter naso in certi posti altrimenti l'arcifamoso mago Merlino vi trasformerà in un pulcioso botolo.

Ecco un personaggio nuovo: sappiamo praticamente tutto di lui, e aggiungerò solo che sarà la vostra guida spirituale lungo la missione. A lui potrete rivolgervi nel caso abbiate un disperato bisogno di saggezza, e potreste anche ricevere risposte sensate. Ma torniamo alla prefazione: vedrete la mappa del castello su cui muovere il vostro Artù fra le varie stanze, dopodiché vi troverete nella locazione scelta ritrovando la solita visuale dei giochi Sierra: personaggio da muovere in giro, paesaggio in "due dimensioni e mezzo" (Copyright WB 1987) e solita finestra a scomparsa dei comandi. Potete vagare finché vi pare cercando oggetti, ma una volta saliti sul vostro destriero e usciti dal castello, Camelot sarà meta proibita. In caso di ritorno prematuro, vale a dire senza il Graal, troverete ad accogliervi una bella grata rosso ruggine (ricordatevi di farla riverniciare).

Finché sarete a Camelot potrete parlare con Merlino in carne e ossa e con la vostra sposa Gwenhyver, oppure imboscare un po' di monetoni del tesoro reale nel vostro portafoglio (ehm...), osservare la polvere in camera vostra regolarmente spazzata sotto il tappeto, e così via. Potrete facilmente scoprire i termini della missione, così vi anticipo che oltre al Graal dovrete cercare anche tre dei vostri cavalieri: Lancillotto, Gawaine e Galahad. Questo bel trio, partito tempo fa per cercare il solito Graal, non è mai tornato indietro, e giacché vi sobbarcate la stessa ricerca tanto vale includere anche loro negli "obiettivi di missione".

Usciti da Camelot vi trovate su un'altra mappa, precisamente dell'Inghilterra meridionale. Su essa troverete un bel po' di posticini da visitare: scegliendone qualcuno il programma vi rifila un po' di info, e vi accorgerete che le mete veramente agibili, almeno all'inizio, sono pochine. Ma non importa: aramti di cappa e spada (Excalibur, manco a dirlo) partite al galoppo per dove vi pare. Arrivati a destinazione tornerete al solito stile Sierra di avventura, e siccome devo scrivere una recensione e non una soluzione aggiungo: da quel momento in poi arrangiatevi.

Spendiamo quindi un po' di parole sulla realizzazione e sui dettagli più pratici del gioco. Siccome il tempo passa i programi continuano a essere migliorati — almeno in teoria — e nelle avventure Sierra questo è molto evidente. Camelot, comunque, assomiglia molto a Heròs Quest 1, perché il personaggio è molto ben definito e si cerca di sfruttare la RAM tenendo più immagini in memoria. Per contro, non avviene come in Iceman dove scrivendo "look" si ha una descrizione dell'oggetto cui si è vicini: Il sistema è simile a quello vecchio che fornisce una descrizione globale e basta. E un sistema a volte irritante (niente di nuovo, però) perché dovete sapere i nomi di quello che volete esaminare: la descrizione generale non dice tutto, e a volte i disegni sono poco chiari. Persiste, inoltre, il grande spreco di spazio nei salvataggi (50 K circa cadauno sono tanti).

A parte questo è marcata, come in HQ1, la presenza di scene di azione: vi capiterà una bella giostra — non al luna park, è

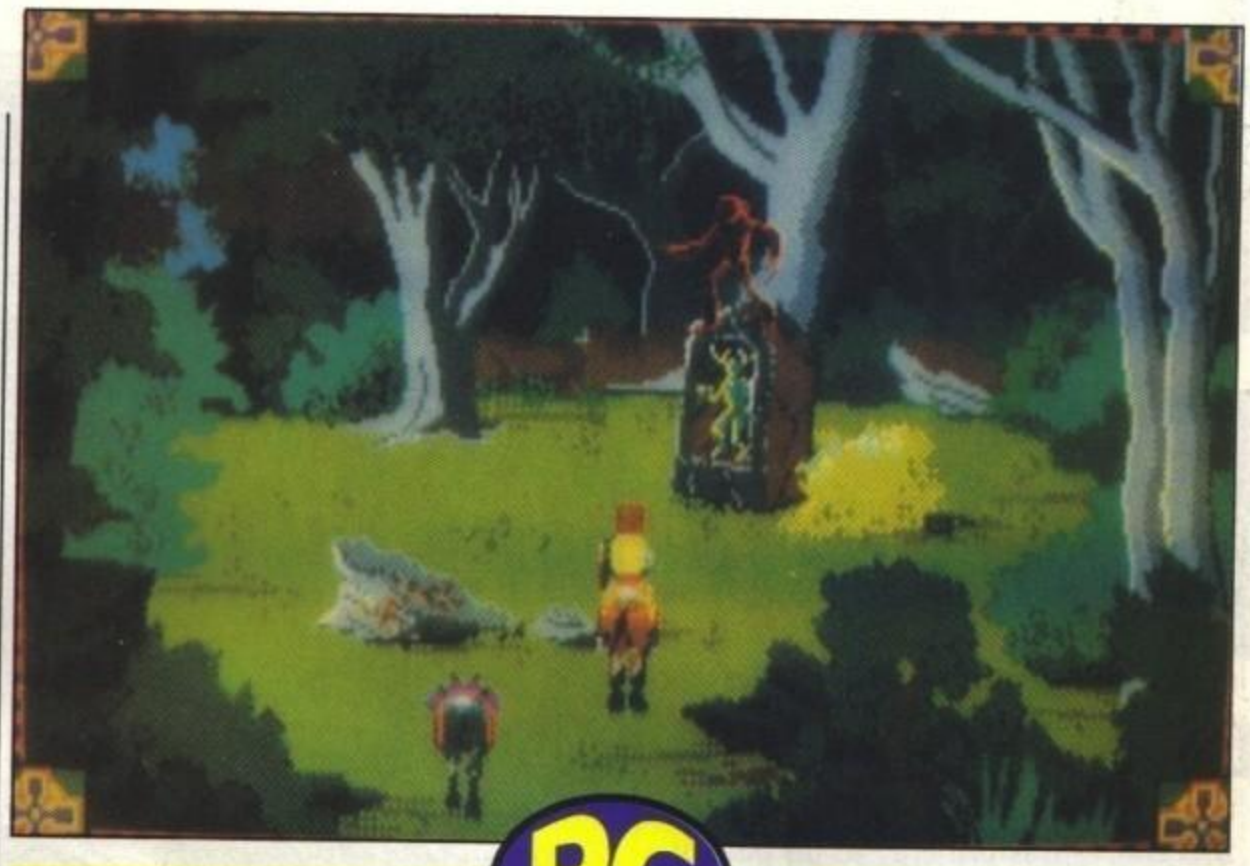
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

chiaro — con il cavaliere nero, o una bella partita di lisca con il Saracino cattivo. Non è, chiaramente, tutto qui, ma altrettanto chiaramente il contenuto del gioco dee essere come quello del Graal: segretissimo finché non lo scoprite voi. Sulla configurazione saprete già tutto, ma per i soliti disinformati specifico che i giochi Sierra supportano un buon numero di schede grafiche fino alla risoluzione EGA 320 X 200 con 16 colori. E previsto il supporto per un numero impressionante di schede sonore; il gioco può essere pilotato con mouse e joystick in supporto ala tastiera, e troverete nella scatola una bella documentazione. Infine, ci sono quattro dischi da 3,5" e dieci da 5,25", e servono 512 K su XT/AT, 640 K sui PC jr.

ATTENZIONE:

La copia di Camelot usata per la recensione era difettosa, nel senso che il disco 4 (da 5,25") era una copia del disco 5. Sono riuscito ugualmente a giocare grazie ai dischi da 3,5", ma se avete un sistema solo da 5,25" controllate che nel disco 4 ci sia il file RESOURCE.004.



PC

I giochi Sierra (come, in maniera differente, i giochi Origin) sono tutti uguali eppur tutti diversi. Camelot non fa eccezione, e quindi in questo commento non posso dirvi assolutamente nulla di nuovo: è un gioco vasto, con tanta grafica, non troppo difficile e con tante belle scene di azione. I difetti sono sempre gli stessi: grande consumo di spazio su disco da parte di gioco e salvataggi, lentezza di gioco e parser abbastanza approssimativo. E comunque una gran bella avventura storicamente sincera che vi entusiasmerà e che non finirete tanto presto.

Globale 91%

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club
New PlayMate Shop
Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

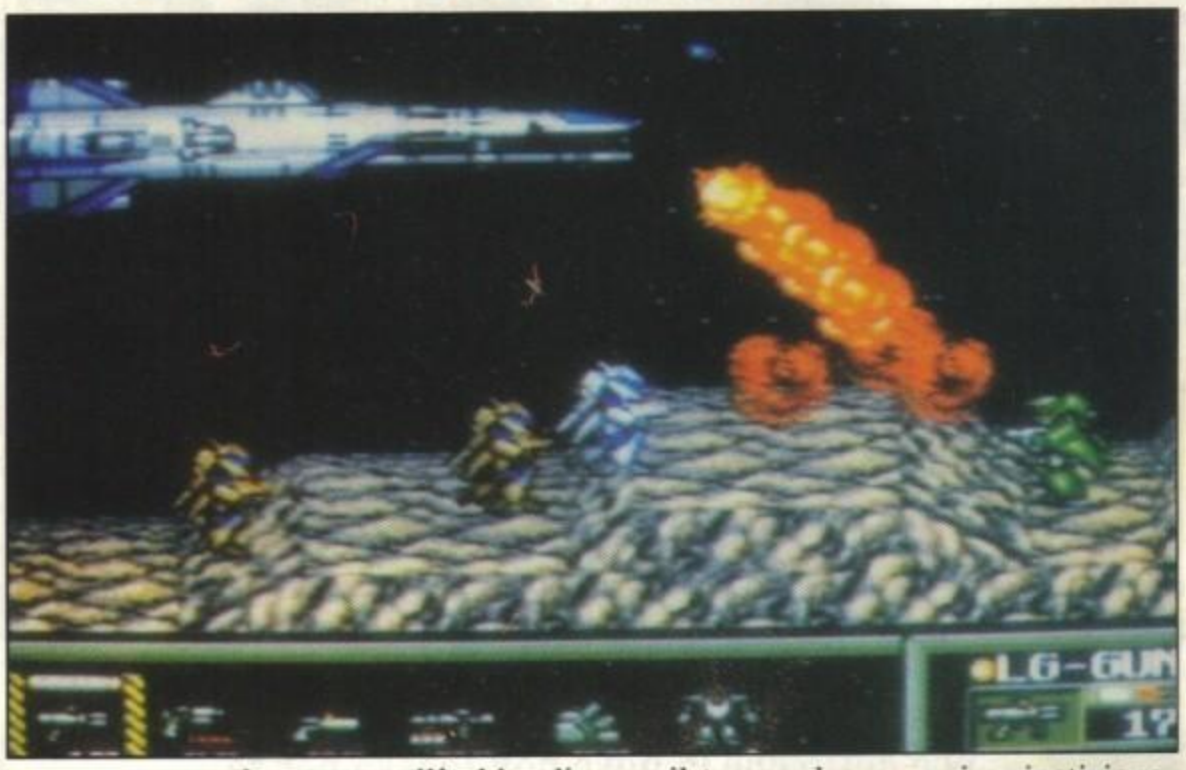
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASSAULT SUIT LEYNOS

MASNA

L'invasione aliena da tempo è uno dei temi più cari alla fantasia dei programmatori: sin dai tempi di Space Invaders abbiamo affrontato orde di esseri multicolore più o meno pelosi che volevano la Terra e/o il Sistema Solare per questo o quel motivo. Assault Suit Leynos è uno di questi giochi e porta il tema dell'invasione spaziale a livelli epici come solo Robotech aveva saputo fare prima.



Innanzitutto, una grande novità: voi infatti non siete l'ultimo babbeo contro un'orda immane di alieni viscidi e pelosi, avete alle vostre spalle un'intero corpo di spedizione con i mezzi più avanzati (nel senso di roba di scarto). Altra novità è la trama ricca e piena di risvolti che non mancherà di affascinarvi anche se non capite i numerosi ideogrammi che ogni tanto i vostri compagni sparano come dei forsennati nello schermo delle comunicazioni. In poche parole, voi state facendo il vostro bravo turno di guardia all'interno della vostra super-armatura da combattimento (che a dire il vero somiglia un po' a un mech) quando dal cielo cominciano a piovere missili su missili e il quartier generale vi annuncia che siete attaccati. Mentre trasmettete il vostro "ma yah?" nella radio cominciate a respingere un po' di alieni che nel frattempo cominciano a piovere a destra e a manca. Dopo poco la base vi comunica che una gigantesca astronave è entrata nell'orbita di Ganimede (già, mi ero dimenticato di dirvi che vi trovate su Ganimede, che sbadato) e che si trova a sole cinquantasei miglia dalla base appunto. Il vostro compito è quello di fermarla prima che faccia troppi danni. Finita la prima missione, il vostro prossimo compito sarà quello di scortare le persone rimaste alla base fino a una pista di atterraggio alcune miglia più in là dove attende una nave che porterà tutti via.

La terza missione vi vede nell'orbita di un pianeta nemico dove, lanciati dalla nave appoggio, dovrete distruggere una maxinave che ha il compito di proteggere il pianeta appunto. Finita anche questa fatica dovrete ritornare alla vostra nave che entrerà piano nell'atmosfera con grande surriscaldamento generale.

La sfida continua: appena entrati nell'atmosfera il comando vi assegnerà una missione simil-suicida in territorio nemico. Il vostro compito sarà quello di lanciarvi sulla superficie del pianeta, penetrare in una base e distruggere il superreattore nucleare che fornisce energia agli alieni. Da qui in poi sarà tutta una serie di contrattacchi alle forze nemiche fino alla sfida decisiva che si svolgerà sull'astronave madre dei mostriciattoli dove potrete finalmente scatenarvi con tutto il vostro armamentario acquisito con il tempo: laser, armi a ripetizione, missili a ricerca, bombe, lanciagranate e così via.

Sega

A prima vista, Leynos non fa una grande impressione fatta eccezione per la stupenda presentazione stile cartone giapponese. Voglio dire, uno da una console così si aspetta super-sprites di mezzo metro invece la Masna ha optato per una grafica non esagerata ma buona che permette uno stile di gioco veloce e frenetico. A proposito di frenesia, Leynos è maledettamente difficile grazie alla vera e propria gragnuola di colpi che spesso e volentieri vi circonderà. Infatti sin dal primo quadro mezzi nemici di tutti i tipi vi attaccheranno con violenza inaudita mentre, qualche giorno dopo, imprecherete contro quella dannata cartuccia che non vi permette di superare il quarto quadro. Fortunatamente c'è la possibilità di continuare due volte, sembrano poche, ma con un piccolo accorgimento possono diventare infinite. Ad ogni modo, il succo è: se amate il genere, non lasciatevelo sfuggire, se siete esigenti, beh... guardatelo.

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINAL BLOW

TAITO

Vai di destro! Così! Più forza! Dai di destro! Ancora! SDENG... BONK... Beh, su, dai, te l'ho sempre detto che la boxe non faceva per te...

Certo la vita del pugile non è facile, ma chi di voi non ha mai sognato di mettere cappaò il vostro prof-vicino di casa-esattore delle tasse-padrone di casa? Beh, con questo Final Blow potrete surrogare tutte le emozioni di un sano cartellone tra i denti, ma attenti a non farvi prendere dall'entusiasmo.

Tanto per cominciare, potrete scegliere il vostro alter-ego che dovrà affrontare gli incontri per voi da ben cinque personaggi che sono Dinamyte Joe, il classico pugile bianco, Detroit Kid, un pivellino un po' scarso, King Jason, una specie di Tyson tutto muscoli-niente cervello, Fernando Gomez, il vecchione di turno, e Kim Nang, di origine cines... giappones... corean... di Busto Arsizio. Qualsiasi pugile voi scegliate vi ritroverete ad affrontare gli altri quattro per due volte, la prima volta come sfidante al titolo di campione e la seconda volta come difensore. Nei primi quattro incontri vestirete quindi i pantaloncini rossi mentre nei secondi quattro quelli azzurri (ma chi l'ha mai detto che uno deve per forza portare pantaloncini rossi o azzurri?).

Se supererete gli otto incontri principali potrete accedere al "final match", il mach finale per chi non sa l'inglese ed i pigri che non vogliono tradurre, dove incontrerete un bestione di nome Iron Face che porta sul suo brutto muso una maschera azzurra tipo quei dementi giapponesi che fanno catch e mena come un'ossesso.

Per vincere in tutti e nove gli incontri avete a disposizione una decina di colpi che vanno dal pugno veloce alla "centra" che ci mette un'ora ad arrivare che però FA MALE. Se poi vi doveste trovare in brutte condizioni c'è sempre l'opzione "scivola via" o "salta all'indietro". Quando poi avrete battuto anche l'ultimo avversario vi potrete sollazzare con il modo a due giocatori dove potrete picchiare anche i vostri migliori amici.

Sega

Final Blow può vantare una grafica molto "grossa" e dettagliata, ma niente altro in particolare. Il sonoro infatti non è spettacolare ma è identico al coin-op, quindi perché cambiarlo? Il più grosso difetto è che probabilmente manca longevità, nove avversari in tutto sono pochini anche se il nono vi farà sudare sette camice. In definitiva, se siete degli aficionados del coin-op o semplicemente della boxe, ve lo consiglio senza remore, altrimenti...

Globale 84%

SUPER REAL BASKETBALL

E' inevitabile, lo sapevo. Basta dire la parola "videogiochi" che subito gli sport si avventano contro le povere console e praticamente monopolizzano il mercato, tsé.

Super Real basketball, come forse avrete intuito dal titolo, è un gioco di pallacanestro. Nella pallacanestro si fanno i canestri, nel calcio si fanno i gol. A me piace il calcio perché si fanno tanti gol. Invece nello sci nel nuoto e nel cavallo non si fanno gol e non mi piacciono. Finita questa lieve disgressione nella demenzialità (piratata da un libro di successo) passiamo al lato serio: in Barelle Rubate Spalsk avete la possibilità di utilizzare una squadra scelta tra sette possibili e cioè Seattle, Denver, Los Angeles, Boston, Detroit, New York, Dallas e Houston. Ognuna di queste sette squadre ha i suoi bravi cinque giocatori diversi tra loro regolati da cinque caratteristiche: velocità, passaggio, tiro e resistenza. In base al punteggio si sistemano i giocatori in difesa e in attacco (e in porta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

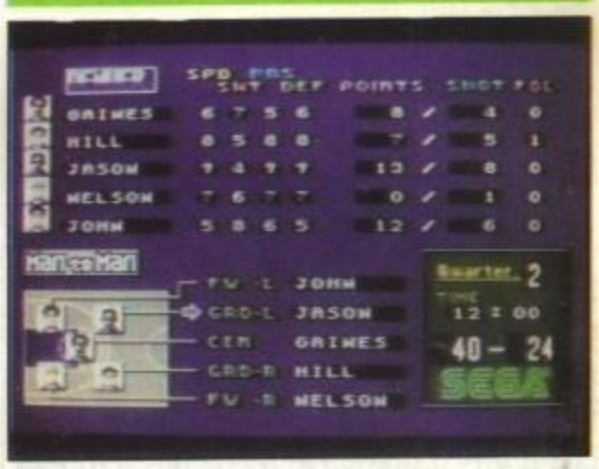
http://www.oldgamesitalia.net/

chi ci sta? NdRP) e si comincia la partita. L'azione è visualizzata con una prospettiva "alla Emlyn Huges", ovvero di fianco, ma ci sono particolari inquadrature per la situazione iniziale in cui chi da il ceffone più forte alla palla vince (non mi ricordo come si chiama) e per i vari tiri da fuori, da sotto, da esaltato e così via. Ovviamente la partita si gioca nell'arco di quattro quarti raggruppati in due tempi. E adesso, tenetevi forte, vince chi fa più punti! Beh, mi sembra non ci sia altro da dire, penso che le regole del Basket le conosciate un po' tutti...

Sega

Barelle Rubate Spalsk è proprio un bel gioco. Ah, per chi non lo avesse ancora capito, Barelle Rubate Spalsk è l'anagramma di Super Real Basketball. Non è niente di particolare, la grafica è nella norma fatta eccezione per i "close-up" e il sonoro è un po' monotono. L'azione è molto buona e può essere paragonata a un coin-op (se non sbaglio poi è una conversione). Non c'è che dire, niente male.

Globale 87%



PC Engine

SEGA Megadrive

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese.
Tel: 0331-204074

LYNX

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

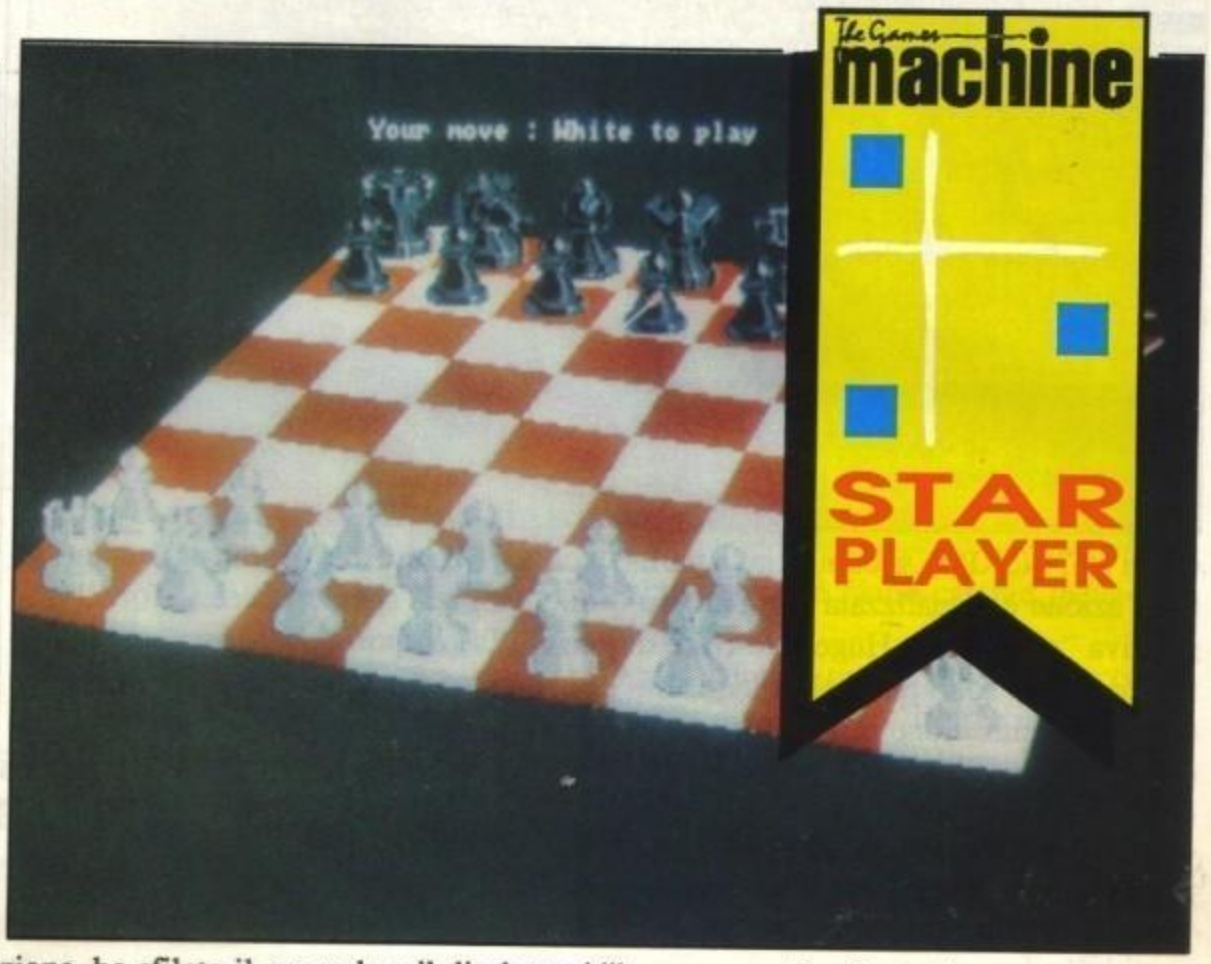
Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

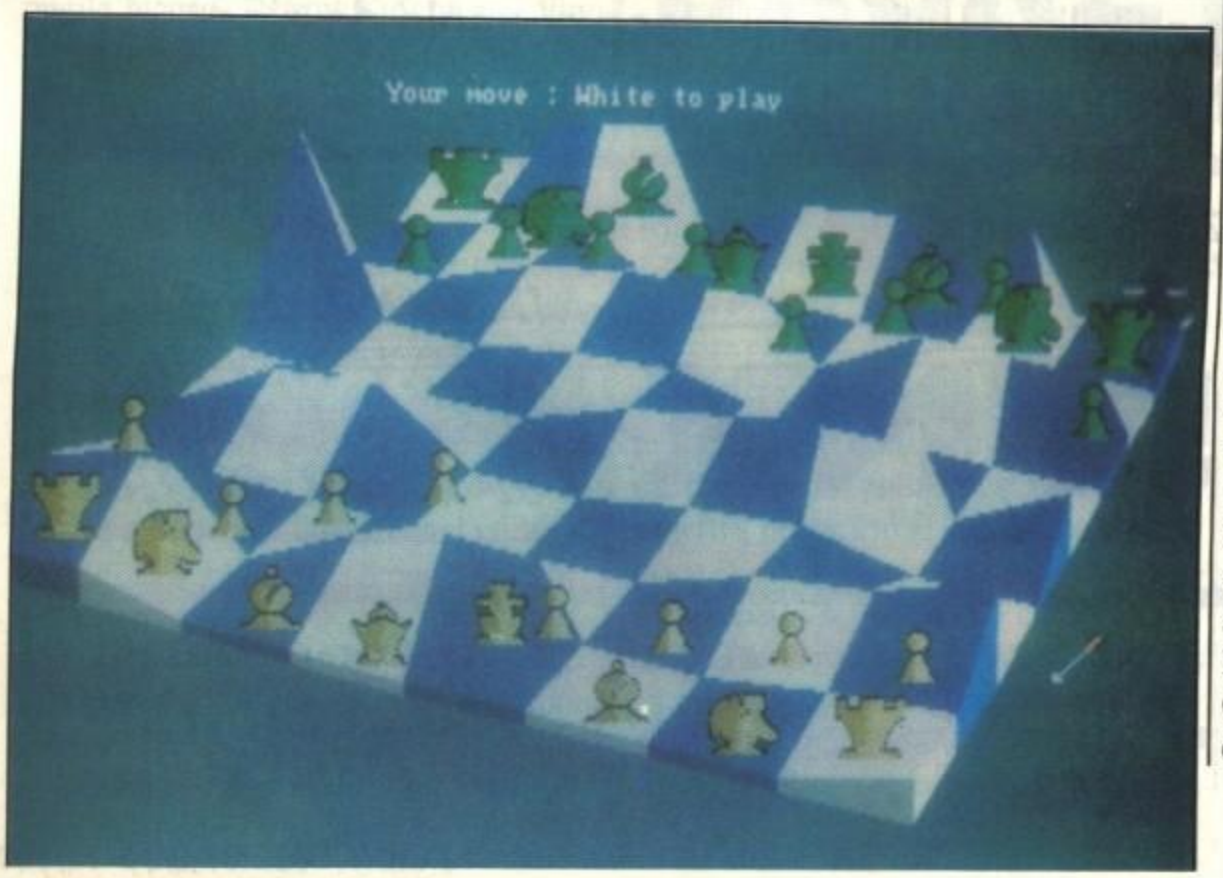
ART OF CH

Tutte le volte che si comincia a scrivere una recensione non si sa mai da che parte cominciare. Tanto più quando pensate che il programma che avete per le mani non sia il programma della vostra vita, ma il destino si sa, non è sempre benevolo....



Così quando il buon Giorgione è venuto da me dicendomi "hej, ho un meraviglioso pezzo di software da recensire!" e mi ha lasciato cadere nelle mani ART OF CHESS mi si è raggelato il sangue (ancora scacchi, nooo!). A meno che non si trattasse di un Battle Chess II, ero sicuro che il gioco non mi sarebbe piaciuto e di conseguenza non ne avrei fatto un'ottima recensione, a me piace giocare a scacchi ma odio passare ore davanti a una piatta scacchiera bitonale ad aspettare che Amiga compia la sua mossa, nel terrore che il sistema sia andato in crash. Ma evidentemente il buon Giorgione sapeva il fatto suo!

Così, tremendamente scettico, e colpito da una lentezza-tipo calciatore alla moviola della Domenica Sportiva, ho aperto la minuscola scatola gialla della confezione, ho sfilato il manuale e il dischetto dal sacchetto di protezione, e mentre il drive macinava per bene i codici, ho cominciato a leggere la sezione in italiano. Immediatamente la mancanza di quegli stupefacenti errori di stampa e traduzione, comuni agli altri manuali tradotti nella nostra lingua, mi ha colpito come una locomotiva. Solo dopo essermi ripreso dallo shock di poter leggere finalmente delle sane istruzioni in italiano, ho realizzato che forse quello era davvero un "buon pezzo di software".



La prima schermata non è degna di nota così come l'area di gioco (la solita scacchiera e i pezzi posti in ordine ai piedi di essa). La potenza emerge però nel momento i cui accedete ai menu premendo il solito tasto destro del mouse.

La barra dei comandi è divisa in sei menu, Project, Play, Edit, Special, Clocks e Sound ognuno dei quali è a sua volta suddiviso in una enorme quantità di opzioni, "davvero tante per un gioco di scacchi" mi sono detto, "approfondiamo".

Ed ecco venire a galla il "Time Travelling Gadget", un interessante strumento per muoversi all'interno della partita, che permette di cancellare o recuperare una mossa fatta o di rivedere passo dopo passo una partita salvata o una di quelle presenti in archivio. Eh si, proprio così! In archivio, ci sono ben trenta partite famose, da quella di Andre Danican Philidor vs Captain Smith svoltasi a Parigi nel lontano 1790 (non proprio famosissima!), fino ad arrivare al 1979 con la sfida Victor Korchnoi, Anatoly Karpov tenutasi a Bagvio City.

Ma torniamo indietro, con ART OF CHESS è possibile fare qualcosa di più che giocare una semplice partita a scac-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESS

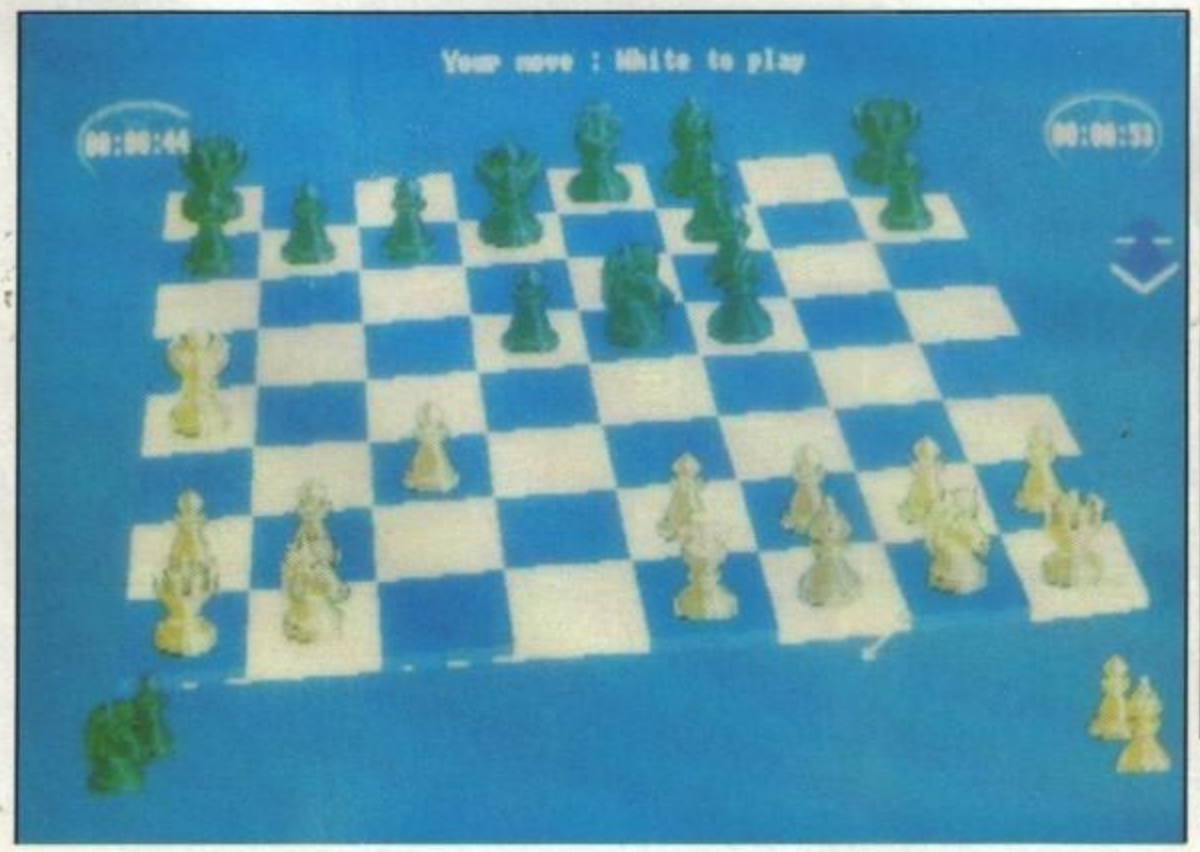
WICKED SOFTWARE, L.N.P.

chi, usando infatti una delle tre opzioni del menu Edit è possibile studiare delle strategie e risolvere veri e propri problemi di tattica scacchistica (tipo quei rompicapo proposti da una nota rivista del settore enigmistico). Queste opzioni sono, "Set a Position from Empty Board" che permette di posizionare i pezzi sulla scacchiera in base alle proprie esigenze prima di dare il via alla partita. "Set a Position from Opening Position" che prepara i pezzi nella posizione di apertura e infine "Set a Position from Current Position" che serve per "barare" mentre una partita è in corso, riprendendo pezzi catturati e spostando quelli ancora presenti. Queste opzioni sommate ad altre, come il "Watch the Amiga Think" che mostra tutte le riflessioni che Amiga compie sulla situazione di gioco, tramite dei triangoli colorati che agiscono in base al principio di azione-reazione, cosa succede se... oppure "Show Defence o Show Attack" che illustrano tutti i pezzi che potete catturare in una determinata posizione e viceversa, tutte queste opzioni dicevo, promettono al neofita come allo scacchista più scafato una buona dose di divertimento, e ai primi anche un po' di insegnamenti.

Tutto intorno vivono poi delle opzioni di abbellimanto che non potevano mancare in un programma per Amiga; per es. la possibilità di variare il punto di vista della scacchiera (a proposito provate a vedere cosa c'è sotto la scacchiera!) oppure di giocare su una scacchiera a forma di montagna (!), piuttosto che cambiare i colori standard; ma forse potreste aver già visto cose simili in Colossus X Chess della CDS. Una cosa che permette però a ART OF CHESS di emergere dalla folla, è senza ombra di dubbio la possibilità di disegnare i vostri pezzi personalizzati con Deluxe Paint e giocare con essi. Sul disco è infatti presente un file che contiene le sagome standard dei pezzi che devono servire da base per le dimensioni, voi non dovete fare altro che lasciare che la vostra fantasia corra, unica limitazione; potete utilizzare solo i quattro colori finali della palette in media risoluzione di Deluxe. Poi, una volta salvati ciscuno con il suo nome, lanciate il programma Install (anch'esso presente sul dischetto di ART OF CHESS), e lasciate che i pezzi vengano inseriti nell'apposita directory pronti per essere utilizzati con l'opzione "Use Custom Pieces" dal menu Project.

Un'ultima cosa, se per qualche ragione non riusciste a seguire l'andamento del gioco, nemmeno tramite le scritte esplicative (ma chi siete?!), potete fare ricorso alla sintesi vocale. Nel menu Sound sono infatti presenti tre opzioni "Voice Commentary", "Voice Cueing" e "Velvet Silence"; la differenza tra le prime due è che la prima vi propone un commento della partita, mentre la seconda sottolinea solo i momenti salienti, la terza non credo sia il caso di spiegarla!

Divertimento quindi calibrato e calibrabile, intelligente e frivolo in un unico programma, direi che di più non si può chiedere, grazie Wicked!



Review

Amiga

Parlare di un computer-game di scacchi per un non-giocatore accanito non è certo una cosa facile, tuttavia quando si tratta di programmi come ART OF CHESS tutto diventa molto più semplice.

ART OF CHESS è quello che possiamo definire un programma che rispetta a pennello i canoni degli ottimi programmi di Amiga, è veloce da caricare, possiede un'ottima interfaccia utente sempre in linea e in grado di intevenire in tempo reale sull'andamento del gioco, semplici ma efficaci routine grafiche che utilizzano bene le potenzialità grafiche di Amiga e infine, ma non certo in ordine di importanza, un'ottima profondità di gioco.

Battle Chess possedeva un'impatto grafico di indubbia suggestione ma una relativa profondità di gioco, adatta forse solo ai neofiti, ART OF CHESS si posiziona invece molti gradini più su nella scala delle simulazioni di scacchi, cogliendo tra i suoi potenziali acquirenti anche persone amanti dell'antica arte degli scacchi. Poter lasciare che Amiga ragioni per un tempo indeterminato su un mossa, oppure giocare con le regole dei tornei internazionali non sono certo opzioni che possono attirare un novizio, così come la possibilità di disegnarsi i pezzi personalizzati non interesserà certo un giocatore esperto, ma questa duplice natura rende ART OF CHESS appetibile a entrambi (mica stupidi alla Wicked Software). Quindi, sia che siate degli inesperti giocatori attratti dalla buona grafica, sia che siate dei novelli Karpov, ART OF CHESS è per voi.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAILROAD

MICROPROSE L. 79.000

Quando un anno fa l'Infogrames presentò Sim City questo fu accolto dai consensi più generali di tutti per un programma che era assolutamente unico nel suo genere. A dodici mesi circa di distanza la Microprose ha voluto dare la sua risposta e, come da par suo, ha realizzato un prodotto che si propone come uno dei "game-concept" migliori dell'anno.

Con i primi anni del del diciannovesimo secolo ci fu una scoperta destinata a trasformare la faccia dell'intero pianeta rivoluzionando e stravolgendo tutte le vie di comunicazione: la macchina a vapore con il successivo impiego ferroviario permise spostamenti molto più rapidi favorendo un nuovo tipo di commercio con il trasporto di materie prime e prodotti finiti da una regione all'altra.

In quest'ambiente che viveva allora le sue fasi di esaltante sviluppo quotidiano dovrete destreggiarvi come titolare di una piccola compagnia ferroviaria fino ad aggiudicarvi la posizione di dominio assoluto sgominando ogni concorrenza. All'inizio voi mettete le idee e l'impegno mentre i finanziatori vi offrono un milione di dollari che potrebbe significare la vostra fortuna futura se lo riuscirete a far fruttare correttamente oppure debiti per le prossime ventitré generazioni a venire.

La prima cosa da fare è scegliere il territorio (e di conseguenza il periodo) in cui intraprendere la costruzione del vostro impero ferroviario: si può scegliere l'Inghilterra (1828), la costa orientale degli Stati Uniti (1830), oppure quella occidentale (1866), o se preferite rimanere dalle nostre parti l'Europa continentale di fine secolo. Chiaramente non sarete solo voi ad avere avuto l'idea geniale di lanciarvi in questa corsa, ma ovunque dovrete vedervela con numerosi altri megalomani che hanno avuto la medesima intuizione, ma non tutti troveranno però quella fortuna che tanto cercavano...

Inutile dire che la prima cosa da farsi e di mettere subito le basi indispensabili per la costruzione delle prime reti (rigorosamente di dimensioni piuttosto limitate), senza mai dimenticarsi di correlare sempre gli investimenti con adeguati introiti a breve termine per non entrare in contrasto con gli investitori che potrebbero venire infastiditi da una politica troppo dispendiosa determinando così il vostro fallimento commerciale.

Per assicurarsi dei guadagni sicuri conviene sempre (almeno agli inizi) costruire delle reti ferroviari fra due città di produzione e vendita di un determinato prodotto così da favorire gli inevitabili scambi assicurandovi delle comunicazioni costanti e durature, man mano che la vostra compagnia diverrà di dimensioni sempre maggiori con una copertura sempre più capillare anche i vostri introiti aumenteranno di conseguenza fino a diventare dei veri e propri Tycoon (magnati, ndt).

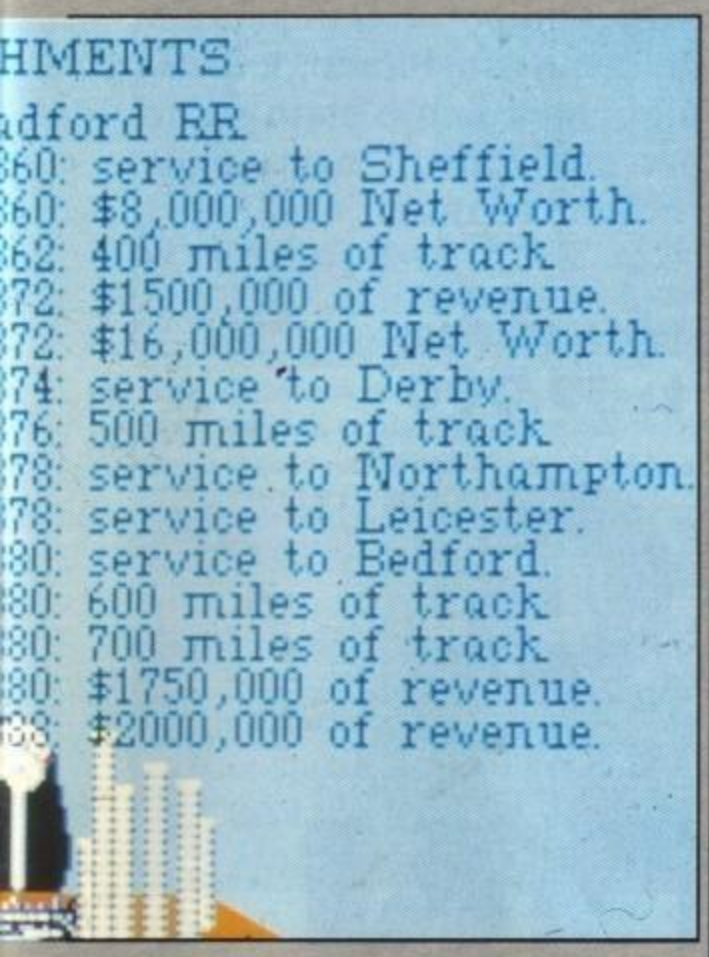
Il gioco si sviluppa con una dettaglia-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

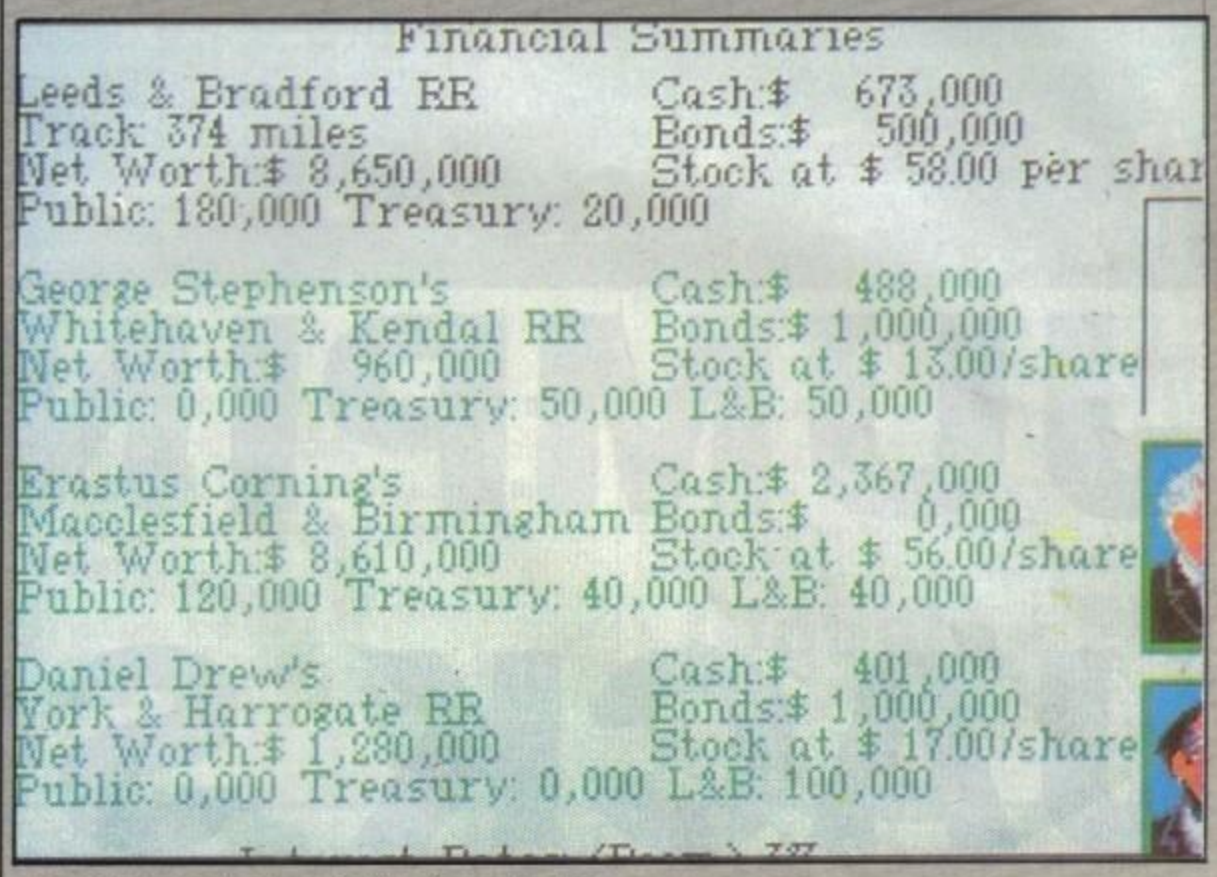
http://www.oldgamesitalia.net/

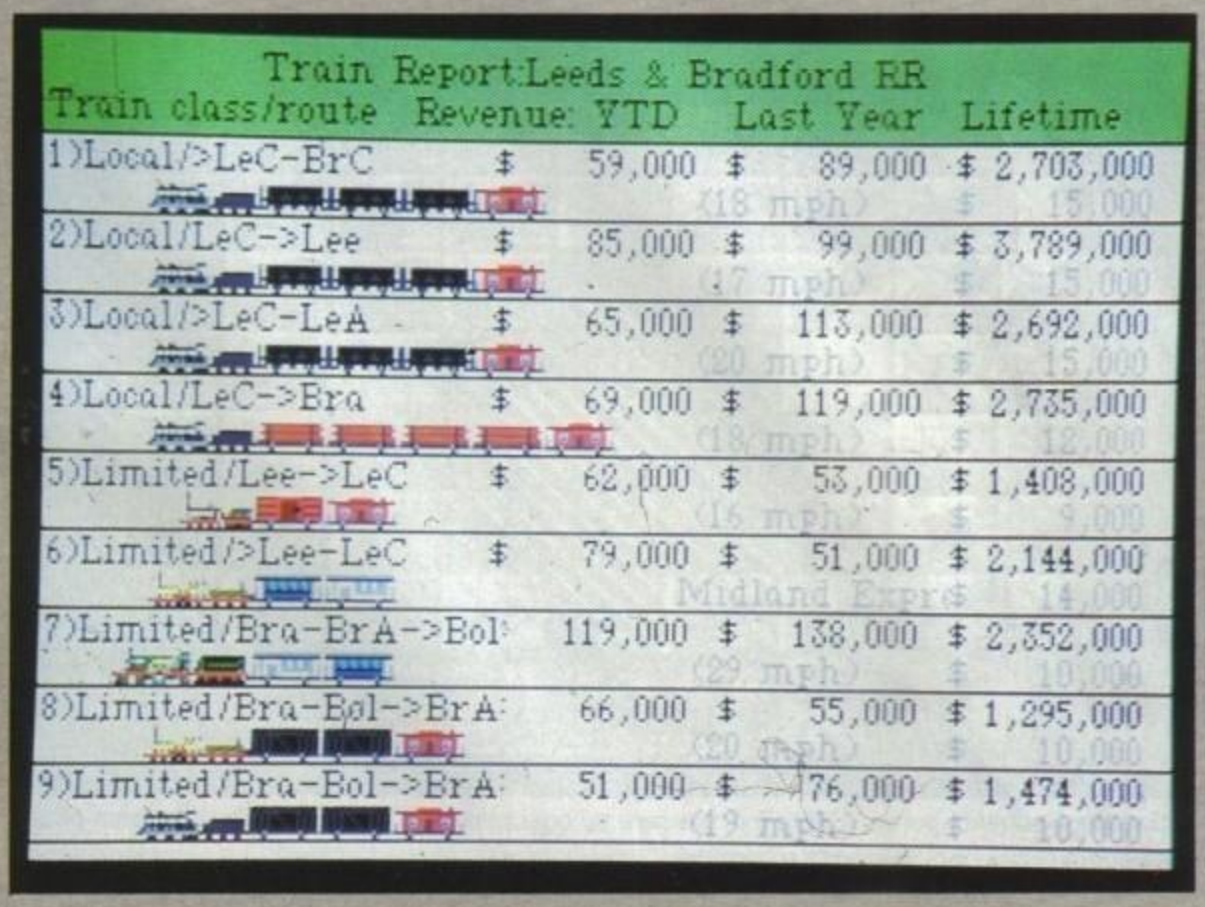
Review

TYCOON



tissima mappa della regione prescelta mostrandovi le caratteristiche di domanda e offerta di ogni singola cittadina, all'inizio la velocità dei convogli sarà contenuta, ma con il passare del tempo (simulando effettivo sviluppo tecnologico che si è avuto) le comunicazioni diverranno sempre più celeri e i guasti meno frequenti. Il gioco prevede inoltre la possibilità di acquistare partecipazioni azionarie dei vostri concorrenti (e se raggiungerete la maggioranza assoluta ne avrete anche il possesso) o al limite cedere delle vostre azioni se le cose non dovessero andarvi troppo bene, ricordate che in questo gioco così come nella vita l'importante non è partecipare...





PC

La grafica è per la maggior parte del gioco solo statica, con l'animazione limitata ad alcune divertenti scenette come i due treni che si scontrano uno contro l'altro se sbagliate binario. Il sonoro, compatibilmente con le limitazione della macchina, è di particolare effetto; il manuale (la Microprose non si smentisce mai) è di quelli esaurienti al cento per cento (un mattone di 180 pagine...) e il gioco è quanto di più innovativo e appetibile che ci si potesse aspettare, non arrivate in ritardo dal negozio perché se parte il treno perdereste un'occasione veramente unica per un divertimento più impegnato e gratificante del solito sparatutto.

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL mondo non è un posto molto felice, e la musica classica regna suprema. Il rock 'n' rol l è stato proibito, e di conseguenza la vita è un palla micidiale (ma molto più tranquilla). Ma la popolazione si sta ribellando, e Jumping Jack Son è stato scelto per riportare il ritmo nelle vene dei terrestri.

INFOGRAMES
L. 39.000

JUMPING JACK SON

Notevolmente simile a Humpty Dumpty (piccolo, tondo, con braccine e gambine), Jack non è il tipico eroe che ci si aspetterebbe. Comunque è la nostra unica speranza, e bisogna fare qualcosa per questo fetido racket che sta tenendo in ostaggio tutte le onde sonore del mondo.

Il mondo consiste di molte piattaforme sospese nello spazio vuoto, ognuna fatta di molte piastrelle colorate. Saltando su di una piattaforma, Jack ne cambia il colore. Quando tutte le piastrelle di un livello sono dello stesso colore, appare misteriosamente un disco. Mettendo il disco in un juke box, Jack può riportare alla normalità i gusti musicali del mondo. Il 45 giri forma solo una piccola parte della musica principale, quindi bisognerà raccogliere sempre più dischi prima che l'intera canzone abbia un senso per il pubblico.

Fate attenzione agli agenti nemici e agli strumenti musicali che danno la caccia a Jumping Jack lungo lo schermo. Se lo beccano, Jack perde una delle sue tre vite. Le zone a scacchi bianchi e neri sono sicure, ma bisogna evitare le caselle con i generatori dai quali nascono i nemici. Sparpagliati per il labirinto ci sono anche cibi e bevande. Prendeteli per aumentare il punteggio. Le pillole di sonnifero fermeranno gli attaccanti, mentre i piccoli juke box aumenteranno le vostre capacità

Uno degli schermi bonus. L'idea è di passare su ogni piastrella una volta sola, ma come potete vedere ormai ogni speranza è perduta,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

State già usando due piatti e Jack viene cacciato da una tromba. Basta raggiungere il piatto giallo, entrando in quel teletrasportatore multicolorato sulla destra. Se Jack non sta attento perderà una delle sue tre vite. Perdetele tutte e sono cavoli acidi.

di trasporto-dischi.

Non fate errori, Jumping Jack Son non è uno dei giochi più complessi i circolazione, e come tale potrebbe risultare un po' costosetto. Del resto, è il prezzo del rock 'n' roll...

Review

Amiga

Il sonoro viene usato bene — anche se non in maniera eccelsa per un Amiga — con una bella selezione di musiche ed effetti. Stranamente per un gioco tondo come questo, la grafica non ha subito miglioramenti significativi.

Globale 84%

ST

La grafica disegnata meravigliosamente fornisce una sensazione di "cartone animato". Il sonoro — lo scopo principale del gioco — vi perseguita con un ritmo accettabile, ma presto diventa fastidioso e ripetitivo. La giocabilità è buona.

Globale 82%

Sì...

VICINA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

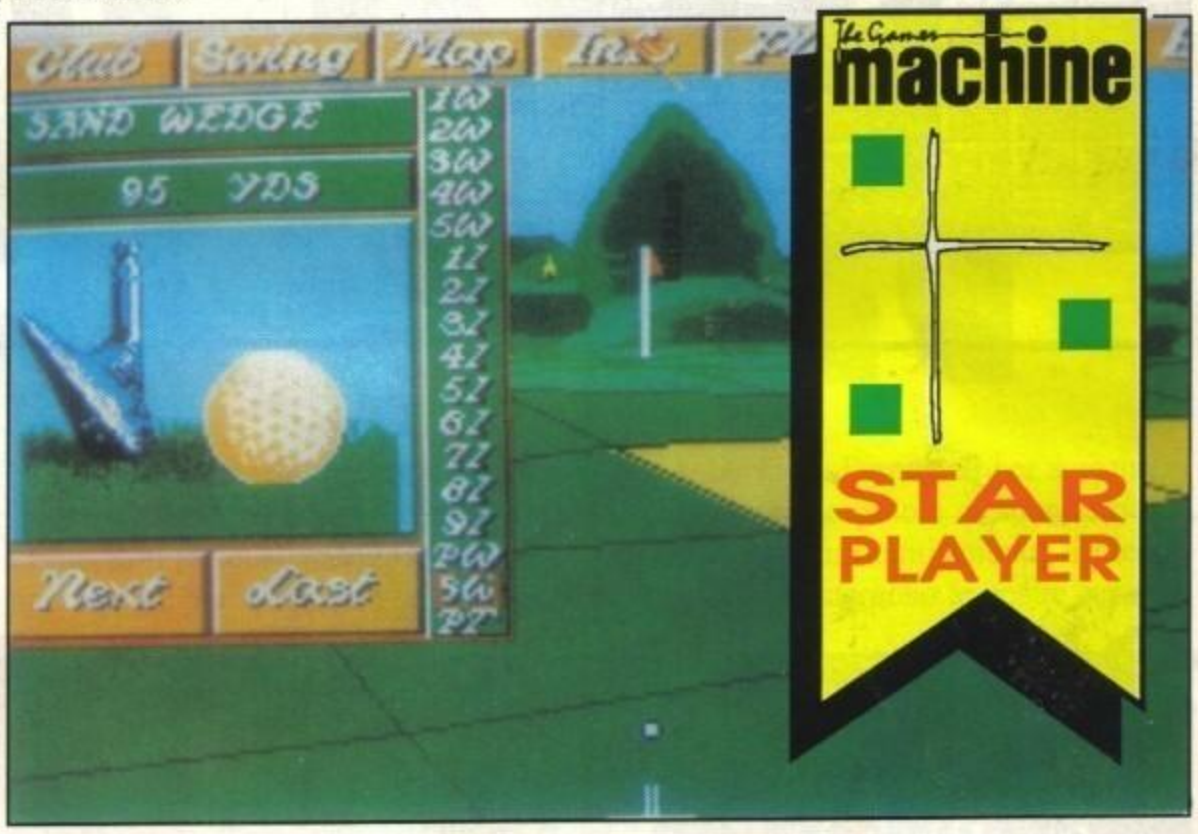
AMIGA 500 *Lit. 849.000*
*In **OMAGGIO** un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta* *IVA compresa*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREG NORMA ULTIMATE GO

Sembra ormai una moda che senza un nome di un campione da mettere sulla confezione non si possa pubblicare un gioco sportivo. Nel calcio gli esempi non mancano (si è cominciato con Lineker, poi Hemilyn Hughes, Peter Beardsley, Gazza, Kenny Dalglish, Limpar, e ancora attendiamo Franco Baresi) per l'hockey su ghiaccio c'è Wayne Gretzky, e adesso anche con il golf dopo Jack Nicklaus targato Accolade ecco l'attesa risposta della Gremlin con Greg Norman.



Se ti chiedessere di descrivere le regole del golf ognuno di noi potrebbe rispondere brevemente e molto facilmente dicendo che bisogna tirare una pallina colpendola con un mazza fino a farla entrare in una buca contassegnata da una bandierina, il tutto nel minor numero di colpi possibili. Questo è sicuramente sufficiente per sapere come giocare, ma per comprendere a fondo che cosa sia veramente il golf e perché sia uno degli sport più fascinosi esistenti bisognerebbe aver messo piede almeno una volta su di un campo. Il golf non è solo un gioco o un normale passatempo, è anche una sorta di filosofia comportamentale in netta antitesi con i ritmi frenetici della società contemporanea a cui tutti siamo abituati; durante una partita a golf il tempo d'effettiva "azione" non rappresenta che una piccolissima frazione di quello totale, quanto invece è continuativo è l'immersione completa in una natura silenziosa e rigogliosa. Ma se per qualche d'uno questo non è già di per sé un'argomentazione valida per indurlo a dedicarsi a questa disciplina ve ne dico un'altra che dovrebbe far drizzare le antenne anche a chi del contatto con la natura non gliene frega proprio niente: i soldi. Probabilmente sarete in pochi a saperlo, ma i golfinisti sono fra gli atleti in generale quelli che guadagnano di più, un Greg Norman per esempio si porta a casa quasi un milione di dollari solo di montepremi ufficiali senza parlare di svariati altri conseguiti con gli sponsor e partecipazioni a manifestazioni di vario genere (di cui questo stesso programma per computer potrebbe essere un ottimo esempio). Ma per raggiungere certi livelli, così come in qualsiasi altra disciplina sportiva, bisogna prima impegnarsi quotidianamente ad un'inevitabile allenamento intensivo; per questo se avete ambizioni in merito non posso fare altro che suggerirvi di iscrivervi ad un golf club e metterci tutto l'impegno di cui disponete. Diventare un campione non sarà certo facile, ma esculderlo a priori sarebbe un atteggiamento troppo pessimistico, e così cullando l'idea che magari un giorno una software-house vi intermpellerà per chiedervi l'autorizzazione a sfruttare la vostra immagine per il lancio di un nuovo programma diamo un'occhiata a qualche cosa che è molto di più un semplice sogno...

Descrivere brevemente un programma come questo è tutt'altro che agevole per via dell'incredibile numero di opzioni possibili presenti, iniziamo comunque con ordine partendo dalla prima schermata base che consente di scegliere il modulo di gioco che può essere una semplice partita di pratica, un torneo vero e proprio oppure delle divertentissime gare in coppia. Per i personaggi avversari potete scegliere fra tutti i migliori giocatori (fra cui spicca ovviamente Greg Norman) ognuno con le proprie caratteristiche e il proprio handicap (coefficiente numerico che riflette la propria abilità), voi invece potete in-

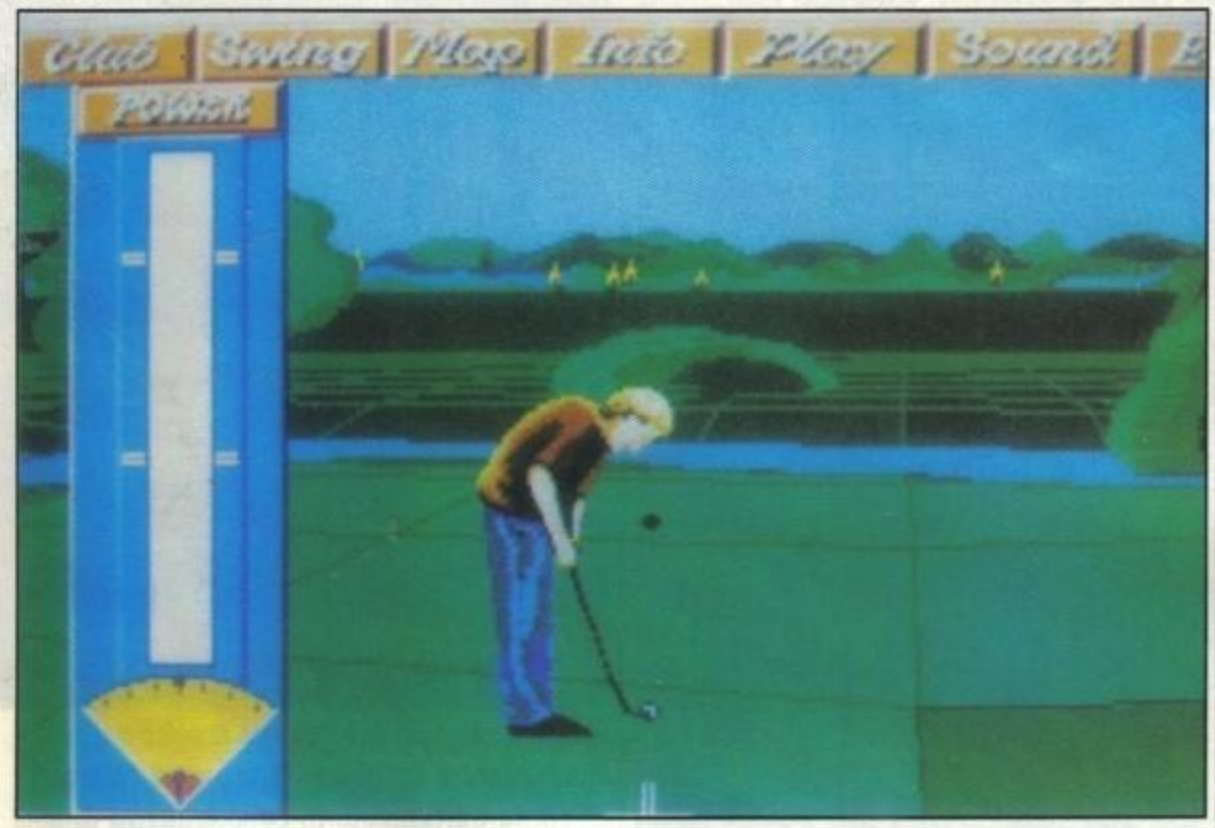
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

N'S LF

GREMLIN GRAPHICS
L. 39.000

proprio. Per prima cosa scegliere la mazza (dopo aver verificato nella finestrella apposita l'effetiva distanza dalla buca), quindi c'è una sezione che è probabilmente quella più complicata di tutte e sarà sicuramente quella che vi darà i grattacapi maggiori prima d'arrivare a gestirla opportunamente. Qui dovete decidere il tagli e gli effetti vari da imprimere alla pallina, il tutto tenendo in considerazione la direzione del vento e la sua intensità, per facilitarvi le cose comunque (questo l'ho apprezzato moltissimo) viene rappresentata la traiettoria propabile che si modifica in funzione delle vostre varianti sul tiro. Superata anche questa fase critica si passa all'ultimo passo dove dovete decidere la potenza del tiro e quindi far combaciare una linea che oscilla con quella fissata per non correre il rischio di "steccare" il colpo, a questo punto al resto ci pensa



serire il vostro nome con il proprosito di migliorarvi col tempo. Si possono quindi modificare alcuni parametri molto importanti come l'influenza delle condizioni atmosferiche, del vento o dell'effetto e decidere se scegliere da sé la mazza più opportuna per il tiro o lasciare la scelta al suggeritore. Fatto questo dovete scartare tre mazze che considerate meno indispensabili per poter finalmente poggiare piede sul verdissimo prato inglese. A questo punto le cose che potete fare sono veramente tantissime, per cominciare potete dare un'occhiata alla piantina e ispezionare di persona la buca centimetro per centimetro (se vi state allenando potete anche collocare la pallina dove preferite per specializzarvi in tiri particolari), consultare le condizioni ambientali, osservare la situazioni di classifica e il raffronto con il par (che rappresenta una sorta di media di tiri neccesari a cocludere ogni singola buca) e quindi interessarvi di tutte le operazioni che precedono il tiro vero e

Review

ST Amiga

Sono cose che vanno sempre dette fra virgolette, ma credo che con Ultimate Golf la Gremlin abbia finalmente realizzato il prodotto definitivo per quanto riguarda le simulazioni di questo sport (concludendo, forse, un ciclo cominciato dall'indimenticabile Leaderboard), non escluderei comunque a priori eventuali miglioramenti futuri, ma è fuori discussione che chiunque si vorrà cimentare nella programmazione di qualche cosa che sia almeno altrettanto competitivo dovrà dimostrare di saperci veramente fare. Graficamente è stupefacente, molto colorato e realistico ed è soprattutto incredibilmente veloce nel costruire i vari fondali (probabilmente è proprio qui il progresso più determinante), oltre a questo ci sono una tale varietà di opzioni che sbaragliano facilmente qualunque concorrenza esistente (particolarmente interessante la possibilità di costruirsi un proprio personaggio e farlo migliorare di partita in partita abbassando progressivamente l'handicap). Una simulazione compentente che non potrebbe mai, come nessuna simulazione del resto, essere paragonata alla realtà, ma che comunque può essere considerata un'ottima alternativa molto più immediata da essere praticata e di gran lunga meno impegnativa sotto tutti i punti di vista.

Globale 93%

Greg digitilazzato che vi darà lezioni di stile. Prima di diventare come lui ne dovrà comuqnue passare di tempo...

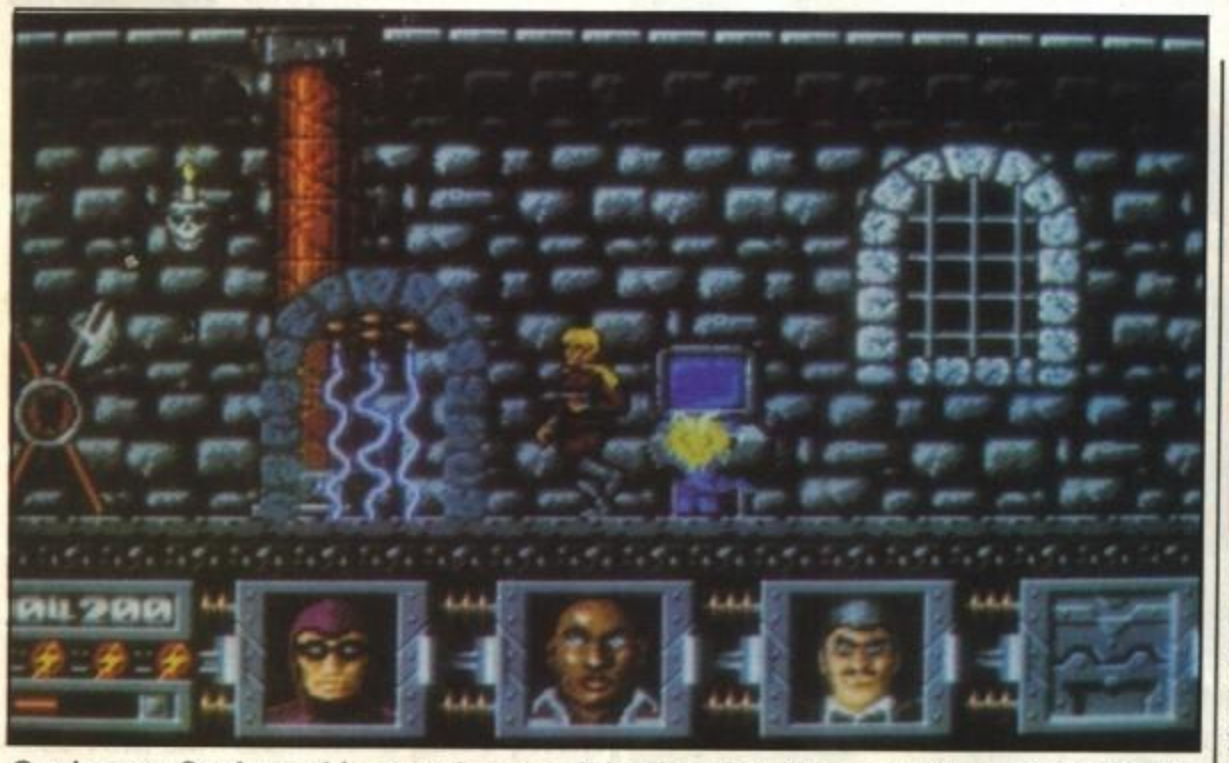
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

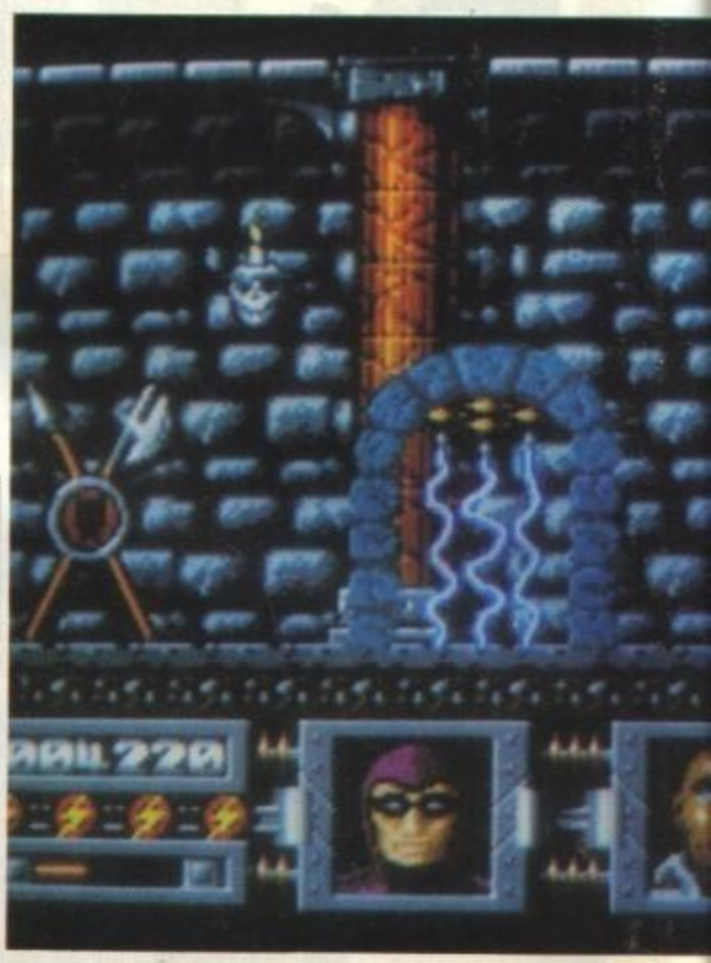
http://www.oldgamesitalia.net/

DEFENDERS O

ENIGMA VARIATIONS L. 29.000

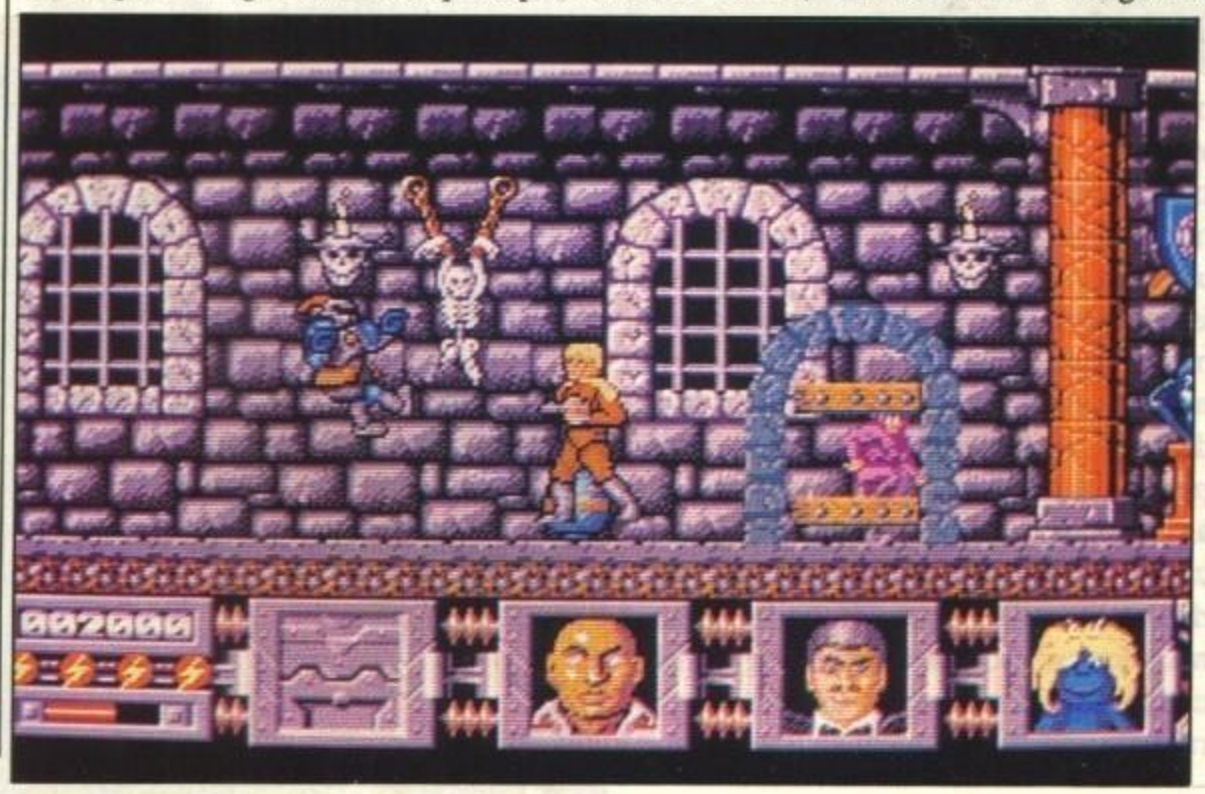
Uscito dalla fervida meninge di un disegnatore si è trasferito sulle pagine bianconere di un fumetto per poi animarsi e diventare il protagonista di numerose serie di cartoni animati dopo aver ispirato anche dei film, nonostante abbia già fatto tutto questo Flash Gordon non è ancora soddisfatto ed è venuto a trovarvi anche sui vostri monitor...





Ogni tanto Quel vecchio megalomane di Ming se ne salta fuori con quel suo insano proposito di sottomettere tutto e tutti al suo volere ed ogni volta fin dai tempi dei tempi il solito Flash Gordon supportato dai suoi compagni con i quali compone un affiatatissimo gruppo di difensori della giustizia gli ha fatto passare quell'idea di mente almeno fino a quando non venisse nuovamente preso dai suoi irrefrenabili istinti di potenza. E così eccolo che ci riprova nuovamente...

Questa volta però, per non correre rischi, ha pensato bene di rapire la fidanzata di Flash per rinchiuderla nelle segrete della sua fortezza minacciando il nostro eroe di ucciderla se si fosse opposto anche questa volta al suo piano scellerato. Ma quando uno è un vero uomo e gli rapiscono la donna la reazione non può che essere piuttosto brutale tarto che infischiandosi delle minacce decide egualmente di penetrare la fortezza per liberare l'ostaggio e fargliela vedere una volta per tutte al vecchio furfante di Ming. Considerata però la pericolosità dell'azione l'intrepido Flash decide di chiamare in aiuto i suoi quattro compagni di mille avventure che accettano senza la minima esitazione; il loro compito è però solo una parte marginale, il ruolo principale è infatti a carico e deve essere assolto dal solo Flash mentre i suoi amici vengono chiamati in causa unicamente in concomitanza di situazioni particolari. Ad esempio vi potreste imbattere in alcune porte sbarrate, in questo caso l'aiuto di Lothar o Phantomas campioni di forza sarebbe indispensabile per proseguire, così come è indispensabile l'intervento della mascotte Zuffy per disattivare dei campi magnetici attraverso degli appositi terminali, o ancora in certi frangenti è

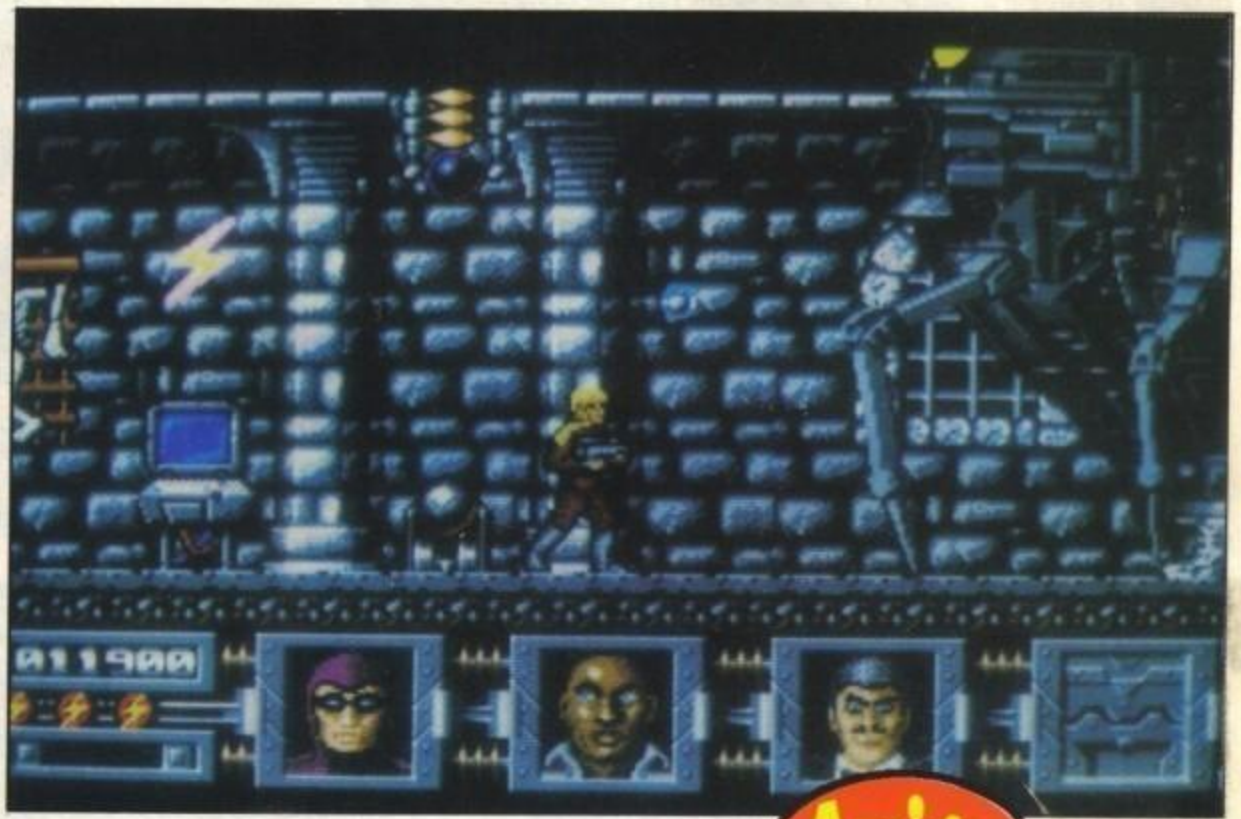


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

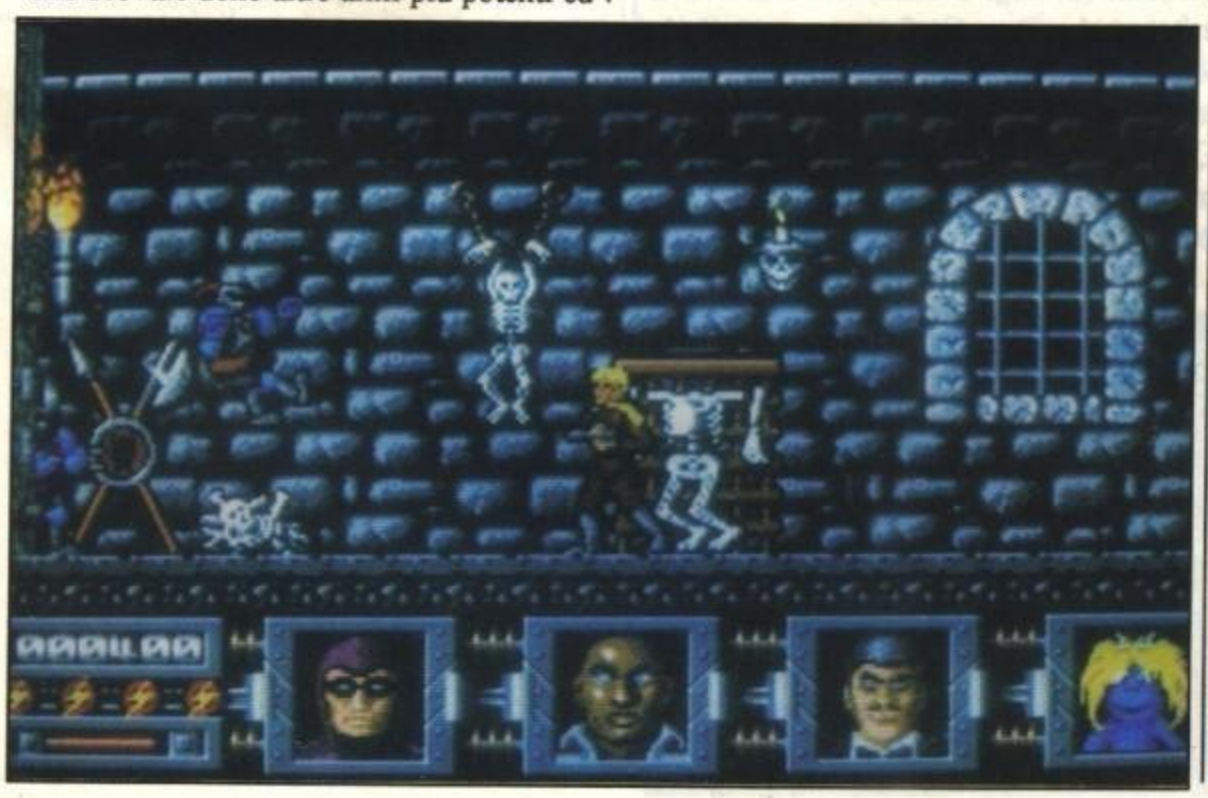
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

F THE EARTH



opportuno ricorrere alle forze magiche di Mandrake; fate però attenzione perché non si può utilizzarne più di uno alla volta e dovete quindi attendere che sia tornato nuovamente al suo posto per chiedere l'apporto di un altro personaggio. Per il resto la fortezza è disseminata di insidie e brulica di strane creature che devono essere prontamente eliminate a colpi di laser; proseguendo l'esplorazione è però possibile scovare delle altre armi più potenti ed efficaci per l'eliminazione di altre creature come le mummie che altrimenti necessiterebbero numerosi colpi; sempre in giro si possono inoltre scovare degli integratori energetici che sono fondamentali per recuperare la forza che diminuisce progressivamente ogni volta che si viene colpiti fino a far perdere una delle quattro vite terminate le quali avete finito la partita non lasciandovi altro da fare che inscrivere il vostro nome nella tabella dei top score, sempre che abbiate fatto un'azione degna di questa gratificazione...



Amiga

Di giochi come questo se ne sono già visti a centinaia e credo se ne continueranno a vedere anche nei tempi futuri, di giochi come questo se ne sono visti di molto migliori e mi auguro se ne continueranno a vedere anche in futuro, di giochi come questo se ne sono visti di molto peggiori che mi auguro non si facciano mai più vedere nei secoli a venire. Dopo una simile premessa avrete già capito che cosa troverete all'interno della confezione di cui state ponderando l'acquisto: il solito sparaefuggi a scorrimento orizzontale. Va comunque apprezzata l'idea dei compagni da chiamare in causa al momento opportuno, idea che, pur non essendo certamente alcunché di trascendentale, è comunque alla fine dei conti una novità pressoché assoluta; per il resto lo scrolling parallattico è impeccabile, i fondali sufficientemente curati e ben colorati mentre il vostro personaggio, per quanto non sia il massimo nell'animazione, consente una giocabilità nel complesso dignitosa; un discreto prodotto in un genere che rischia però, ormai da tempo, un'imminente saturazione.

Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALL DOGS GO TO HEAVEN

EMPIRE/SBIM
L.59.000

Sbalordotivo, avrete appena finito di leggerne la preview relativa che subito è già pronta la recensione definitiva, cosa volete farci: efficienza e tempestività...

DON BLUTH! Dopo aver raggiunto fama mondiale di spropositata risonanza per aver legato il proprio nome ai più famosi laser-game mai prodotti, Dragon's Lair a Space Ace (mirabilmente convertiti anche sui più diffusi sedici bit casalinghi), è tornato al suo lavoro originario: il disegnatore di cartoni animati. E così mentre tutti stiamo trepidamente attendendo l'avvento di Sea Beast e Time Warp qualche d'uno ha avuto l'infelicissima idea di trasportare sui nostri monitor il suo ultimo film d'animazione: ALL DOGS GO TO HEAVEN, non l'avessero mai fatto...

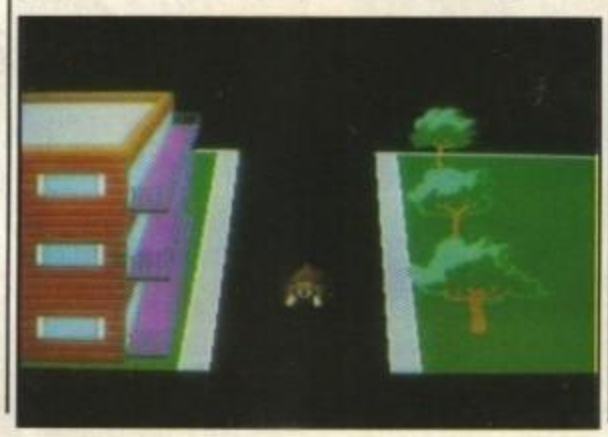
Charlie, un simpatico cagnone maldestro, è stato incarcerato perché imputato di un reato che però non ha affatto commesso, qualche d'uno l'ha voluto incastrare. Ci pensa comunque il suo fedele compagno bassotto (per la razza, non per la statura) Itchy ad aiutarlo nel tentativo d'evasione che riesce perfettamente. Una volta libero il nostro protagonista decide di scoprire chi gli ha tirato il brutto tiro ricominciando dall'ultima persona (o meglio cane) con cui aveva avuto a che fare: Carface, un truce bulldog che gestisce una bisca clandestina nella stiva di una nave abbandonata. Quando giungono sul luogo si è nel bel mezzo di una corsa di topi e così tanto per non rimanere con le mani in mano

decidono di puntare su Maneuver Squad Car che a dispetto della sue dimensioni ridotti sembra molto promettente, e qui ecco che entrate (purtroppo) in gioco anche voi con la prima (bruttissima) delle dieci (bruttissime) fasi arcade. Il vostro compito è guidare il topolino nel circuito evitando i vari ostacoli (voto: 2%, come i frame d'animazione); fatto questo vi incontrate con il sopracitato Carface che si finge molto contento di rivedervi tanto da organizzare una festicciola in onore di Charlie. Ma non è altro che un diversivo perché nel frattempo dà ordine al uno scagnozzo Killer di eliminarvi (con un nome così cosa potevate aspettarvi) e infatti vi tira sotto con la macchina mandandovi in paradiso. Arrivati in cielo con tanto di ali incontrate l'ar-cane-angelo levriero Whippet che non vuole saperne di farvi tornare sulla terra per la vostra riscossa e così intende trattenervi lì per l'eternità tediandovi con il suo canto celestiale, ma Charlie non sa rassegnarsi e così cerca di afferrare l'orologio giusto che può permettergli di ritrovare la sua fisicità (?); tutto quello che deve fare è saltare cercando di afferrarlo mentre

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Whippet e girata così da non vederlo (voto : 3%, giusto perché in paradiso sono tutti più buoni). E così Charlie può presentarsi nuovamente dal suo amico Itchy che però preso di sorpresa lo scambia per un fantasma e inizia a dare fuori di matto contorcendosi dallo spavento, per farlo riprendere decide che l'unica cosa da fare e dargli una delle sue pulci sperando di fargli così capire di essere sempre il solito cane in carne e ossa; purtroppo però la pulce è dietro un muro che dovete abbattere con una sveglia (voto breakout da contorcersi per il disgusto: 1%). Ricongiuntosi con l'amico Itchy Charlie viene a sapere che Carface custodisce da qualche parte nella nave un mostro che poi non è un mostro ma una bella bambina e così decidete di sfruttare i condotti d'areazione per cercare il nascondiglio segreto (voto: Vic 20). Raggiunta la bimba bisogna trovare un'uscita dalla cabina in cui è tenuta prigioniera senza perdersi nuovamente nel labirinto del sistema di ventilazione; l'uscita c'è, ma è impossibile da raggiungere direttamente, a voi il compito di spostare delle assi di diverse dimensioni in maniera corretta (voto rompicapo per cerebrolesi: 4%). A questo punto tornate tutti quanti a casa dove Charlie smarrisce il suo prezioso orologio correndo il rischio di ridivenire un fantasma, recuperatelo subito, ma solo quando è giallo (?) (voto: il Vic 20 era molto meglio). A questo punto la piccola bimba, che mi sono dimenticato di dirvi si chiama Ann (anche se lo so che non vene frega niente, come a me del resto, ma è giusto per dovere di cronaca, ndMax), dice a Itchy che parla con gli animali (non per niente Itchy e Charlie la capiscono agevolmente), a Charlie viene allora l'idea di portarla all'ippodromo per trarne dei vantaggi nelle scommesse, il problema è capire quello che dice il cavallo canterino trovando la parola mancante da uno dei dialoghi del film originale (!?!) (voto: senza voto, che è meglio). Tornati a casa dopo aver avuto una dritta sicura direttamente dal cavallo stesso che vincerà sicuramente perché è il suo compleanno Charlie e Itchy trovano la loro casa, una sorta di discarica abbandonata, completamente stravolta, a voi il compito di rimettere tutti i pezzettini al loro posto (voto puzzle: 6%). Fatto questo vi ritrovate con un sacco di soldi perché il cavallo ha vinto veramente la corsa (o forse avete sbancato una slot machine, il gioco mi ha talmente turbato che non riesco più a ricordare tutto) così aprite un casinò, senza dimenticare di aiutare la bella collie (che è una razza e non una collana) Flo che gestisce un orfanotrofio canile, nel frattempo la piccola Ann, che mi sono dimenticato di dirvi è orfana (anche se lo so che non ve frega niente... vedi nota precedente, NdMax), conosce un gentile coppia di sposini che la prendono subito in simpatia. Ma ecco Carface, ancora all'attacco, sempre più deciso ad eliminare il povero protagonista, e così pensa bene di affidare l'operazione al coccodrillo King Gator che però si innamora del suono dell'urlo terrorizzato di Charlie proprio un'istante prima di inghiottirlo per sempre (voto anche se non c'è sequenza arcade: 0%). Adesso però è Ann che scompare di nuovo e così mentre Itchy la cerca dai gentili coniugi Wallet (voto ricerca caotica con grafica da far rimpiangere il Vic 20: -0.5%) Charlie ritorna alla nave di Carface con la speranza di ritrovarla lì, anche perché si sente in colpa per via di una litigata di cui non vi ho parlato (lo so che non vene frega niente...). Trovata la piccola bimba rimane l'epico scontro conclusivo con il temibile Scarface (voto: 12 centesimi di secondo, tempo che sono riuscito a resistere prima di passare oltre, unica opzione interessante per il povero recensore martirizzato, ndMax), se tutto va bene il cattivone finirà nelle fauci del coccodrillone vostro spasimante mentre Charlie si dovrà buttare sott'acqua per recuperare la bambina. Ma è proprio portando a termine il gesto eroico che perdete l'orologio fondamentale per assicurargli la permanenza sulla terra. Giusto il tempo quindi per salutare Itchy, King Gator e Ann che intanto è stata accolta dagli sposini, e poi il ritorno fra le nuvole dove troverete Whippet e quel mascalzone di Carface, morale della favola... All Dogs go to Heaven! (E dovrebbe finirci pure il povero recensore che ha avuto a che fare con una simile schifezza)



Amiga

Sembra subito lampante che il gioco è rivolto ad un utente-tipo che debba ancora mettere i primi denti, ma con una realizzazione tecnica così precaria non potrebbe piacere nemmeno a chi dovesse essere colpito dal raggio infantilizzante di Borf...

Globale 30%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVANHOE

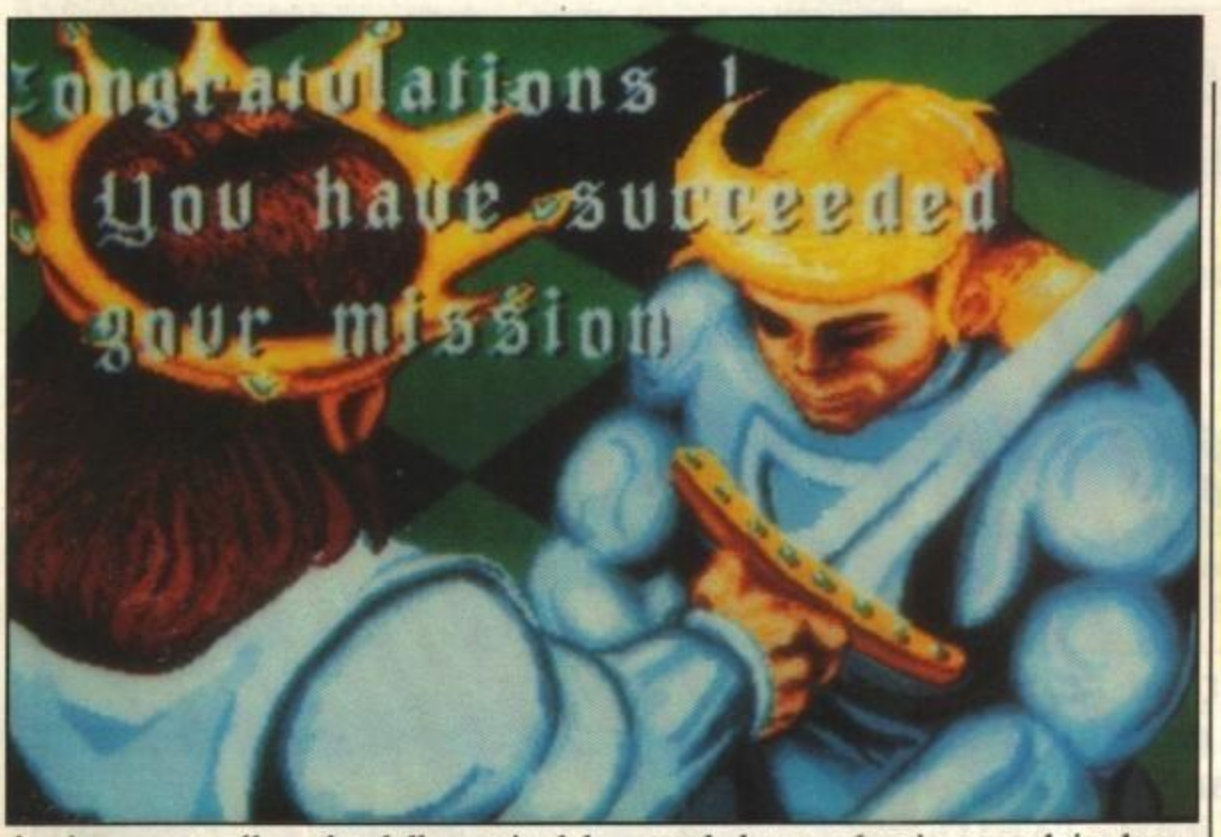
OCEAN L. N.P.

E anche Ivanhoe entra a far parte della schiera dei videoeroi, che ormai comprende ogni sorta di avventurieri e controavventurieri. Il personaggio è stato preso direttamente dal famoso romanzo, che narra d'arme e d'amori, e mirabilmente caricaturato (anzi stravolto) in questo nuovo gioco Ocean; a qualche letterato non piacerà la mutuazione fumettistica ma, si sa, sono solo videogames...

Vado a prendere l'enciclopedia perché di Ivanhoe mi ricordo la trama ma la biografia del personaggio mi risulta molto vaga. Dunque: Ivanhoe sarebbe figlio di Cedric, grande avversario dei Normanni... diventa crociato al servizio di re Riccardo... le lotte dei Sassoni... Giovanni Senza Terra... etc. etc. Molto bene, ora la mia cultura è davvero sterminata e posso descrivervi l'antefatto; siamo nel dodicesimo secolo, e ci sono due fratelli, Riccardo (quello col cuor di leone) e Giovanni (quello senza terra), che si disputano il trono d'Inghilterra. La necessaria dialettica vuole che Riccardo sia il fratello buono e quindi sia valoroso, saggio e che il trono gli spetti di diritto e che Giovanni sia un un usurpatore, vessi il popolo con tasse proibitive e tenti di sottrarre il trono al fratello. Ivanhoe ovviamente è anch'egli valoroso, forte, coraggioso e quindi sta dalla parte di Riccardo. Attualmente (in senso storico) il re buono è in cattività, precisamente in un castello dell'Austria che appartiene, indovinate a chi?, al terribile Giovanni. D'altronde allo zoo i leoni stanno in gabbia, potrebbe ironizzare il Caino del nostro gioco ma non farebbe che alimentare il risentimento di un grande cavaliere e crociato, pronto a tutto pur di difendere il suo sovrano: Ivanhoe! (squilli di tromba, rullo di tamburi, pernacchie dei tifosi avversari, etc. etc...). Questi, armato di kazoo, pane raffermo e cristalli di Boemia parte alla ricerca di... ehm... dicevo, questi armato di spada, lancia e scudo, e rivestito di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



lamiera, parte alla volta della patria del Walzer per liberare il suo signore. Sembra però che per scoraggiare il suo tentativo Giovanni abbia mobilitato un Bronx di briganti , pirati, mercenari e qualche body-builder. E di questi è infatti intasato il tragitto che dovrà completare il prode Ivanhoe, a partire dall'entroterra anglosassone fino ai mezzi di imbarcazione di cui usufruirà. Si comincia con l'attraversamento di un bosco la cui fauna è stata trapiantata direttamente dal cattivo Giovanni: abbiamo esemplari di briganti con mazza modello Neanderthal, arcieri occultati tra gli alberi, stregoni che generano sbuffi di fumo e tanta altra cattiveria assortita. Il mitologico (ma ogni aggettivo è superfluo) Ivanhoe ha una spada e uno scudo, come si diceva prima, e i due ordigni saranno fondamentali per lo sterminio. Ognuno dei due introduce l'assetto di difesa e di offesa: se spostate il joystick diagonalmente entrerete nel modo di difesa e potrete parare con lo scudo i colpi avversari, muovendo lo stesso in varie direzioni. Il pulsante di fuoco introduce l'attacco con la spada, da sferrarsi a varie altezze, ma consente anche un balzo notevole verso l'alto o in avanti. Superata la foresta, Ivanhoe partirà alla volta della Francia. Il viaggio ovviamente sarà dei più movimentati. Giovanni ha istruito dei famelici pirati perché vi facciano a fettine e infatti ve li vedete arrivare addosso armati di sciabole, coltelli etc. etc. Inoltre, alcuni penzolando dalle corde delle vele sferrano fendenti... pedestri, altri escono a sorpresa dalla stiva e quindi avrete di che preoccuparvi. Il terzo schermo propone uno stage un po' diverso poiché vi trovate in sella a un cavallo e dovrete usare balestra e lancia per colpire bombe, scudi, nemici e se il cavallo salta gli ostacoli è meglio. In seguito troverete una ulteriore marmaglia di soldati, briganti, animali ad aspettarvi per le pulitissime strade austriache finché arriverete al castello per le sfide finali. Lungo il percorso troverete fortunatamente anche preziosi articoli bellici, medici e magici. Se raccoglierete i primi, osserverete la vostra umile lama comprata alla Fiera dell'Usato dei Cavalieri Erranti diventare Excalibur e il vostro scudo acquistato al Mercato del Crociato tramutarsi in un Ufo da difesa. Se raccoglierete i secondi avrete una vita in più e i terzi vi varranno il dono dell'ubiquità. Alla fine di ogni stage c'è la sfida con un bestione delle caverne: se lo superate avrete una vita extra.

Review

Amiga

Ecco uno dei rari casi in cui non si può dire che una grafica "trapiantata" da ST sfiguri sull'Amiga: i colori ci sono, la definizione c'è e qui abbiamo anche una musica migliore. Viva l'Essetì!

Globale 74%

ST

Che grafica! Complimenti alla squadra francese per gli splendidi fondali definiti e colorati come poche volte avevo visto sull'essetì. E anche i personaggi sono veramente ben fatti (per chi non lo sapesse, la grafica è stata disegnata da Goscinny NdMA). Peccato che il gioco risulti meno profondo di quello che avrebbe potuto essere: lo cominciate, vi ci divertite ma lo finite in poco tempo. In quel poco tempo comunque vi cimenterete in una seduta squartatutto che vi appagherà, se siete poi appassionati del genere vi soddisferà pienamente. In ogni caso vi stropiccerete gli occhi a ogni sequenza perché, torno a ripetere, la grafica è veramente di qualità superiore, ma non compratelo se il tipo di gioco non è il vostro preferito.

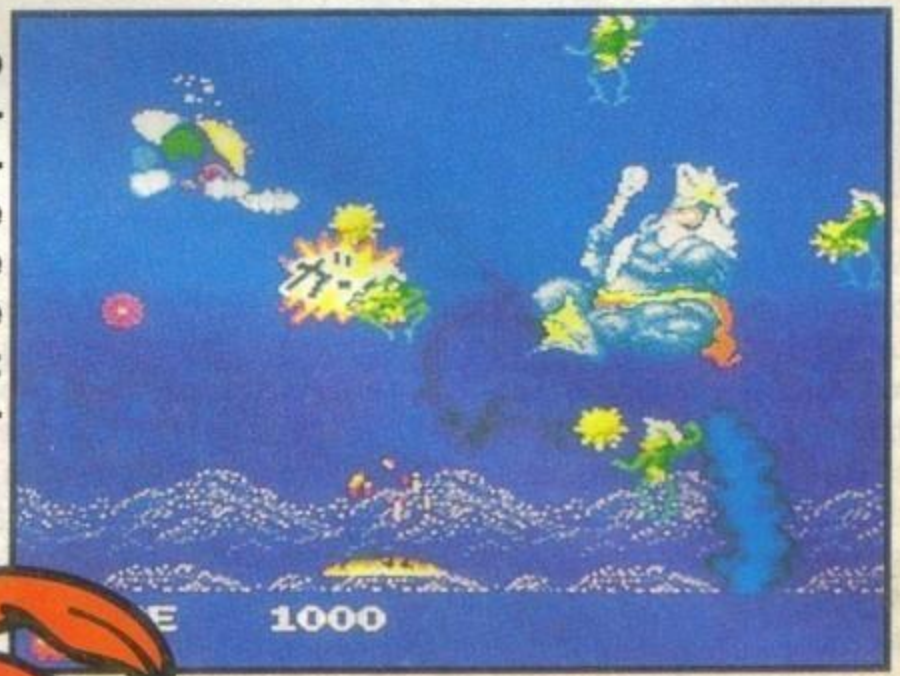
Globale 74%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JAPAN

Per un mercato in continuo fermento un'impareggiabile collaboratore piccolino e ficcanaso: Shintaro Kanoaya...



Incominciamo con NEO GEO, vi dice niente? No? Beh, mi stupirei del contrario, in ogni caso è il nome dell'ultimo prodotto che ha fatto la sua comparsa qui dalle mie parti. E' stato lanciato il 26 d'Aprile è sembra già destinato ad assumere un ruolo di primissimo piano nel convulso mercato delle console; la casa costruttrice è la SNK, che anche se a molti potrà risultare sconosciuta si è resa invece artefice di coin-op capolavoro come Ikari Warriors e Time Soldier (che voci di corridoio danno già come sicura e imminentissima conversione anche per l'Amiga, ndt). La loro versione casalinga già sul mercato costa 58000 yen (240 Sterline), poco più del Super Grafx quindi, ma forse non è escluso che ne debba uscire un'altra più conveniente (dico forse perché su questo punto il caro Shintaro è assai poco chiaro, troppo sakè... ndt). In ogni caso la sua apparizione dalle vostre parti (che poi sarebbero le nostre, questo dualismo traduttivo con lo Shintaro può rendere le cose alle volte piuttosto confuse, ndt) dovrebbe essere prevista per la fine dell'estate, in concomitanza con il lancio dell'attesissimo Super Famicon qui in Giappone, mi chiedo proprio come andranno le cose.

Per questo mese le novità hardaware si fermano qui e passiamo quindi al Pc Engine e alle prossime uscite per questo formato che sono tante e molto interessanti. In Luglio sarà probabilmente disponibile un nuovo gioco supportato da CD-Rom chiamato Last Armageddon, la protagonista è una fanciulla alata dai ca-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA EDIZIONE!
NEO – GEO NEWS

Delle news appena giunte in redazione confermano che questa nuova console sarà presto disponibile in Gran Bretagna, importata dalla DeGale Marketing, che risiede a Tottenham Court Road, una famosa via di Londra. E state sicuri che TGM vi fornirà una esauriente descrizione della macchina appena riusciremo (in un modo o nell'altro... eh, eh) a metterci le mani sopra...

pelli rossi, seminuda (interessante!), che dovete salvare dalle numerose insidie procurate dai vari scheletri, minotauri, feticci e le tante altre creature schifeggianti che affollano lo schermo; ah, dimenticavo di dirvi che a quanto pare l'impronta della realizzazione dovrebbe essere sullo stile RPG, chi ha orecchie per intendere in tenda (gli altri in roulotte... ma no M.A. non fare così, non turbarti in questo modo, lo so benissimo anch'io che è vecchia e non fa più ridere nessuno, ma proprio non sono riuscito a trattenermi, ndt).

E poi vediamo un po'... sento la solita frase: non c'è niente con i Ninja questo mese? Pffff, allora è un'ossessione, come è possibile che tutti quanti siano così tremendamente affascinati da gente incappuciata vestita di nero, prendete Ninja Spirit per esempio: assolutamente non originale, ripetitivo, scontato, irrealistico... eppure potete tranquillamente scommeterci che sarà un grandissimo successo!

C'è poi Belaborman che a dispetto del nome da cane famelico assetato di sangue è invece un simpatico fustaccione muscoloso con enormi stivaloni bianchi che se la deve vedere con le consuete strane creature che gli si fanno incontro. L'ho visto ed è stupendamente colorato ed animato, targato Namcot sarà rilasciato in Luglio al prezzo di 45 Sterline.

C'è poi per i più violenti o per tutti coloro che vogliono sfogare completamente i loro istinti repressi il Maniac Wrestling che dovrebbe essere già uscito, come saprete è il secondo gioco del genere dopo Fire Pro-Wrestling anche se le differenze non mancano; all'inizio dovete allenare adeguatamente il vostro personaggio facendogli incrementare ogni caratteristica (forza, velocità, resistenza, agilità...) per quindi salire sul ring con qualche possibilità di ridiscendervene ancora tutti d'un pezzo. Ogni volta che entrate in contatto con l'avversario si accede al menù delle mosse possibili, scelgliete quella più corretta e la vedrete messa in atto dal vostro sprites gigante ottimamente animato, credo diventerà un classico.

Passiamo quindi ad uno dei nostri (loro, ndt) sport favoriti: il baseball. Imminente l'uscita di This is Pro Baseball '90 (con un titolo così sarebbe veramente ghignoso trovare all'interno della confezione solo un biglietto per assistere ad una partita del play-off), graficamente dovrebbe avere un buon impatto, per quanto riguarda eventuali innovazioni dopo venti giochi del genere ci sembrerebbe veramente di chiedere troppo.

Parliamo ora di Shanghai che ha avuto un suo degno sucessore nel programma appena lanciato chiamato Mah Jong 2, a dire il vero

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non è che le modifiche rispetto all'originale si siano sprecate, vale comunque la pena prenderlo in considerazione in un mercato che non si può certo dire abbondi di giochi dove ci sia anche da pensare. La cosa strana comunque è che verrà commercializzato solo su CD-Rom (nonostante non sarebbe stato assolutamente necessario ricorrervi) al prezzo di 25 Sterline, io vi suggerisco quindi di ripiegare sul ben più economico predecessore, poi fate vobis (ma si è mai visto un Giapponese che parle il latino? No, infatti l'ho scritto io, ndt).

Ma proseguiamo ancora con i seguiti; dopo Varis II ecco che il proseguimento alquanto sorprendentemente si chiama Varis III, mentre l'ultimo episodio di Harry dopo Harry in the sky è Harry in the Road il prossimo Harry in the boat...

E veniamo adesso al piatto forte della serata: Batman è finalmete uscito per Pc Engine e la versione per il Sega dovrebbe seguire a breve distanza. La grafica sembra strepitosa e di gran lunga più imponente e dettagliata di tutte le precedenti versioni Ocean, basta comunque dare un'occhiata alle fotografie sparse su questa pagina per rendersene agevolmente conto.

Tornando ai seguiti con i titoli originali dopo Rastan Saga ecco Rastan Saga II che sembra promettere molto bene e dovrebbe essere disponibile per la fine di Luglio, occhi aperti anche per Far East of Eden II che è l'attesissimo seguito al tanto declamato RPG di cui vi ho parlato sei mesi fa e che ancora non sono riuscito a finire.

Sempre i Luglio attendetevi l'attesissima (ripetizione d'obbligo a sottolineare l'importanza dell'evento) conversione casalinga di Criminal Investigations (Chase HQ II per chi non lo sapesse e fosse rimasto spiazzato) che sono sicuro non tarderà di certo a diventare un best seller in brevissimo tempo.

Per quanto riguarda novità non software sembra ormai sicuro che anche per il Pc Engine dovrebbe finalmente fare la sua comparsa quel joystick analogico tanto atteso da chi non si è mai trovato troppo a suo agio con il joypad, il prezzo sarà elevato (60 Sterline), ma i copratori non mancheranno, al proposito scusatemi tanto che devo andare a prendere uno... Sayonara.

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori per il mouse	tel.
Dischetti e vaschette	tel.
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Future sound Amiga 500	300.000
(digitalizzatore audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore, autofire regolabile	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM PC	95.000
Con scheda a due porte	
Mouse cordless Amiga	250.000
Mouse master ST	99.000
Mouse optical Amiga	299.000
Mousestick	189.000
Porta dischetti 3" (per 100 dischi)	25.000
Porta dischetti 5" (per 90 dischi)	28.000
Safeskin A500	49.000
Tappetini mouse a 4 colori	tel.

Add: champions of Krinn	tel.
Add: dragons of flame	69.000
Adidas champ football	tel.
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives	
Basketball: data disks	tel.
Battle tank barbarossa	99.000
Black tiger *	29.000
Blue angels	69.000
Bomber Blob °	29.000
Budhokan	59.000
Courtroom	69.000
Deluxe Paint III	175.000
Distant armies	89.000
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath °	49.000
Drakkhen *	59.000

Extend	69.000
E-motion	25.000
Femme fatale V.M.18	59.000
Femme fatale: data disk	tel.
Future wars °	29.000
F.Baresi world cup °	25.000
F-19 stealth fighter	tel.
Gold of the americas	79.000
Guerrilla in bolivia °	29.000
Hammerfist	tel.
Herewith the clues! °	29.000
Hero's quest (1Mb)	59.000
Hot rod	49.000
Hound of shadow	59.000
Infestation	39.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Ivanhoe	49.000
Jet instrumental trainer	150.000
K.Daglish soccer manager *	49.000
K.Daglish soccer match *	49.000
Kick off II °	tel.
Klax	25.000

Last ninja II	tel.
Leisure suit larry III	69.000
Logo (linguaggio)	tel.
Main battle tank central	99.000
Manara - le declic °	39.000
Manchester united *	49.000
Midwinter	69.000
Ninja spirit	49.000
Paris Dakar 90	45.000
Pipemania *	29.000
Pirates !	59.000
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
Resolution 101	29.000
Shadow of the beast	39.000
Senza maglietta!	
Shadow warrior	29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Sim city: terrain editor	tel.
Sonic boom	49.000
Space ace	80.000
512k, 4 dischi	
Space rogue	49.000
The champ *	39.000
Their finest hour (Battle Britain)	49.000
The lost patrol	tel.
Turrican	29.000
Tv sport basketball	49.000
Ultima V	tel.
Ultimate golf	39.000
Virus killer 3.0 °	29.000
Vulcan	29.000
Warhead	49.000
World cup 90 °	29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma	18.000
World cup compilation *	29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer	
World trophy socoer (512Kb)	65.000
World trophy socoer (1Mb)	79.000
WWF Wrestling	59.000
X-out	29.000
688 attack sub	59.000

Adidas champ football	tel.
Black tiger	29.000
Dragon's lair	80.000
Dragons breath °	49.000
Fire brigade	49.000
Future wars °	29.000

F29 retaliator *	49.000
Herewith the clues! °	39.000
Hot rod	49.000
Infestation	39.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Kick off II °	tel.
Lancaster *	tel.
Manchester united	49.000
Midwinter	69.000
Ninja spirit	49.000
Pipemania *	29.000
Player manager °	39.000
Shadow warrior	39.000
Space ace	80.000
512k, drive doppia faccia	
Wayne gretzky hockey	75.000
World cup 90 °	tel.
X-out	29.000

Add: champions of Krinn	69.000
Balance of the planet	79.000
Basketball	49.000
Basketball: data disks	tel.
Battles of Napoleon	79.000
Bruce lee lives	45.000
Budhokan	59.000
Dragonstrike	69.000
Dragon's lair (640K, EGA, HD)	85.000
Escape from hell	59.000
Future wars °	tel.
Herewith the clues! °	39.000
King quest III	tel.
Panzer battles	59.000
Pipemania *	29.000
Prince of Persia	tel.
Railroad tycoon	79.000
Second front	69.000
Solar system	tel.
Space ace	tel.
Space harrier	29.000
The untouchables *	tel.
Their finest hour (Battle Britain)	49.000
Virus killer *	29.000
White death	89.000
WWF Wrestling	tel.

Add: champions of Krinn	69.000
Dragon wars	69.000
Dungeon master	tel.
Sim city: terrain ed.	tel.
Tank	69.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	59.000
World cup 90 °	29.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Un ° indica la versione completamente in italiano.

In esclusiva per i clienti SoftMail...

Guerrilla in Bolivia

Organizzare e vincere una guerriglia richiede ottime abilità tattiche e doti di vero condottiero. Ispirandosi ai diari di "Che" Guevara, **GUERRILLA IN BOLIVIA** propone uno dei capitoli più significativi della storia moderna del Sud America. Il gioco contempla ogni necessità e situazione realmente verificabile in guerriglia; le avvincenti sequenze d'azione completano le scelte strategiche e la gestione di un esercito molto particolare volto alla conquista della capitale boliviana.

Herewith the Clues!

Hai la stoffa dell'investigatore? Scoprilo con **HEREWITH THE CLUES!** Hai finalmente l'opportunità di risolvere un intricato caso di omicidio subdolamente collegato ad un nucleo di cospiratori. Indizi, fotografie e prove sono dettagliatamente digitalizzate; in più tutte le schede degli indiziati nonché i rapporti della squadra antispionaggio sono in completamente italiano. Garantito un vero finale a sorpresa!

... due nuovissimi prodotti COMPLETAMENTE IN ITALIANO, ma per saperne di più richiedi il catalogo Estate 90: 48 pagine di software per tutti i gusti!

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
TGM		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐ ☐
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIMBO'S quest

Prendi un personaggio innocente, Flimbo, aggiungi un cuore spezzato, un pizzico di eroismo ed una deliziosa donzella disperata.

Annaffia il tutto con una moltitudine di personaggi bizzarri che fanno capo ad uno scienziato squilibrato dalle intenzioni malsane, e avrai mescolato gli ingredienti ideali di un gioco avventuroso stile cartoni animati - per eccellenza.

ACE FUN*1 C+VG HIT!

FLIMBO SA IL FATTO SUO, MA .. SUSCITA COSI' TANTA TENEREZZA ...!

LEADER

Screenshots dalla versione Amiga

S Y S T E M · 3

Disponibile per - C64 c - Lit. 18.000 * C64 d = Lit. 25.000
* Amstrad c - Lit. 18.000 * Spectrum - Lit. 18.000 * A

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ah, la calura estiva... Ah, le calde giornate di luglio... Ah, il sole di agosto... Finalmente è arrivato il periodo più esaltante dell'anno... Stressati sufficentemente da un anno scolastico opprimente e superata l'avventura dei mondiali (adesso, mentre scrivo, non è ancora cominciata... Comunque sia andata, forza ITALIA!!!) possiamo gongolarci placidamente. La pigrizia è d'obbligo: caricare un gioco è fin troppo stancante. In questa atmosfera sonnecchiosa le Posta ne risente un po': nessuno scandalo, battaglie e casini vari, il top è atteso per il Post vacanze... Staremo a vedere. Nel frattempo, se proprio non vi costa tanta fatica, leggiucchiatevi questa Posta. Io vi saluto e vado a farmi un pisolino, ho le mani stanche...

EHI, MA PERCHE' NON FATE... ovvero IO PROPONGO...

Spettabile redazione di TGM,
sono un ragazzo di quindici anni e vi scrivo per dirvi che la vostra rivista è veramente grande, ma si potrebbero fare alcune aggiunte e modifiche che la renderebbero mitica (sentiamo, VFC).

1) Non avete mai pensato di inserire una tabella con i migliori punteggi di noi incalliti videogiocatori? Trovo che non sarebbe male una bella sfida tra ragazzi di tutta Italia!

2) E perché non fare dei concorsi a premi?

3) Suggerirei di inserire una piccola tabella, all'inizio della rivista, dove vengono spiegati i punteggi, come accade in C+VG (Es, 85% in su: TGM TOP SCORE!...) per spiegare ai novellini i criteri di valutazione.

4) Suggerirei anche una hit parade dei giochi più venduti con accanto il voto dato da TGM (così vediamo quanti ne azzeccate...)

5) E le recensioni dei giochi del SEUCK? Sono mesi che le avete annunciate!

Bene, ora veniamo ad altri argomenti: cosa serve per diventare recensori di TGM? Mi piacerebbe moltissimo essere dei vostri!

Ho visto alcune persone che comprano giochi piratati, (una volta tra questi c'ero anch'io, ma ora ho capito il danno della pirateria, e quindi ho smesso) che possiedono il gioco "TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES" per Amiga. Dato che so che questo gioco era uscito in Giappone per Nintendo, sto incrociando le dita sperando che in Italia arrivi anche il tie-in di "KEN IL GUERRIERO", voi che cosa ne pensate? Ho comprato INDY (naturalmente orginale, e, se ne volete una prova il diario di H. Jones riporta a pagina 8 un telegramma proveniente da Roma), ma non riesco ad allontanarmi da Berlino! Vi prego, pubblicate la soluzione al più presto! (Ci ha già pensato PC: controlla il numero 20! VFC) Io sono ancora qui che aspetto "DRAGONSLAYER" della LINEL. Mi sapete dire dov'è finito? (Se è brutto meglio che sia finito dove finito CHASE HQ quando l'ho provato dal negoziante). Ho cercato qui a Genova la "GUIDA GALATTICA DELL'AUTOSTOPPISTA" di Douglas Adams senza trovarla. Mi sapete dare informazioni su questo libro? Bene gente, penso che sia venuta l'ora di salutarmicivi...salutarmici... Boh? Beh, (scusate il gioco di esclamazioni). Ciao a tutti!

FASCE "THE NINJA" FEDERICO (GE)

PS: vi ho gi scritto una volta e non mi avete pubblicato, quindi ora FATELO!

PPS: possiedo un Amiga 500, ma, avendo avuto precedentemente uno Spectrum, non sono un attaccabrighe... (questa non l'ho capita... Se è per questo anche FFS aveva lo Speccy... VFC)

"KEN, SEI TU, FANTASTICO GUERRIERO..." EHM...

Proposte e suggerimenti... Uhm, non fanno mai male, quindi giusto dedicarvici...dedicarmicivi, beh, sì, insomma, avete capito, un po' di spazio. Vai con le risposte:

1) Una classifica con i migliori punteggi dei lettori è anacronistica, oggi. E' impossibile riproporre, ad esempio, il mitico SIGNORE DEI PUNTEGGI, tanto richiesto e osannato dalle fosse zzappiane, perché ormai ogni gioco (piratato, ovviamente) ha un'infinità di trainer, la possibilità di selezionare vite, armi, energia infinita, e compagnia bella, che sarebbe assurdo premiare uno che realizza massimi punteggi con codesti giochi... Non ti pare? Che senso ha fare 7 milioni a RAINBOW ISLANDS con un mega-trainer? Bella forza!

2) I concorsi a premi sono più difficili da realizzare di quanto pensiate. Non è detto, comunque, che in un prossimo futuro BDB tiri fuori qualche invenzione dal suo cappello magico...

3) Farò di più: eccoti la tabella da te richiesta...

10-30% In una sola parola, il gioco è una porcata. Se l'avete già comprato siete dei pùlaster frettolosi che non aspettano TGM, se invece non l'avete ancora fatto, beh, NON FATELO!

31-49% Un gioco povero che delude sotto molti punti di vista. In genere non piace che a due categorie: quelli che stravedono per quel determinato gioco (al bar era il loro preferito, gli piace l'idea, l'ha programmato il fratello...) oppure a MA. Scherzo, naturalmente...

50-59% Il programma non mantiene le promesse e delude i suoi fans... Ciò non significa, comunque, che possa piacere a chi ama quel determinato genere. Ad esempio, FOOTBALL MANAGER II per Amiga si è cuccato 55%, ma io lo considero uno dei migliori giochi mai apparsi sulla Terra...(Aargh!, Niah Niah!, questo non me lo sarei mai aspettato da te, caro MBF NDC.)

60-70% Gioco discreto che vi sollazzerà adeguatamente. Non è lo stato dell'arte per qualche motivo (grafi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ca, animazioni, ecc) ma in fondo, se proprio non c'è di meglio da acquistare, potete pure fare un sacrificio...
71-88% Buon gioco che per qualche motivo non è un capolavoro. Vi appassionerà sicuramente (se amate quel tipo di giochi, è sottinteso) per cui acquistatelo dopo aver letto la recensione.Da questa categoria va escluso quella sottospecie di programma che reca il nome di BLACK TIGER... Il buon Carlo, in un eccesso di bontà, o di disattenzione, ha peccato di abbondanza... Un 50% sarebbe stato più adeguato... De gustibus.(Uno che oserebbe dare 99% ad un gioco come F.M. Il non deve neanche provare a contestare giudizi sballati NDC.)
89-94% STAR PLAYER! Un ottimo gioco che non dovrebbe mancare assolutamente nella vostra softeca. Perderlo vorrebbe dire commettere un grave errore!
95-99% TGM TOP SCORE! In poche parole è un CAPOLAVORO. Se perdersi uno STAR PLAYER è grave, non comprarsi un gioco bollato TOP SCORE significa avere i budini alla vaniglia tra le orbite anziché gli occhi... Cosa fate ancora lì? I TOP SCORE hanno poca pazienza!

Tutto chiaro? Naturalmente (e c'è un naturalmente), le categorie possono essere abbastanza elastiche... Non significa che se un gioco viene giudicato con un 91% deve necessariamente beccarsi un TOP SCORE, magari uno STAR PLAYER è più adatto, e così se rientra nella penultima categoria, non è neceriamente STAR PLAYER —e comunque sia, non dovete gridare allo scandalo per ogni recensione, ok?

4) Proposta interessante... Progetto già in cantiere da tempo... Vedremo gli sviluppi futuri...
5) Il SEUCK a 16 bit, e mi duole dirlo, è uno dei programmi meno riusciti che mi sia mai capitato di vedere. Questo conferma la tesi che convertire un gioco (o un programma, come in questo caso) da una macchina all'altra senza apportare alcuna variazione (o apportandone troppe) si rivela sempre, o quasi, un insuccesso. Il SEUCK era nato per il 64 quando il 64 era al top del top, spremuto come un limone, conosciuto dai programmatori a menadito. L'Amiga, invece, rimane una delle macchine più difficili da programmare e attualmente non è sfruttata al massimo. Il SEUCK per Amiga risente di questa inesperienza dimostrando come non basta qualche idea buona per fare di ogni programma un hit. Riuscire a realizzare qualcosa di decente è pressoché impossibile, i tempi di programmazione sono lunghissimi ed il risultato finale non gratifica. Meglio lasciar perdere. Fino ad oggi solo 1 lettore (solo uno!!!) ha avuto il coraggio di inviarci ciò che è riuscito a fare, e questo temerario è il DIRK alias LELI DAVIDE che aveva suggerito questo pseudo-concorso. Pur apprezzando la buona volontà, il gioco (ALIENS) si rivela, purtroppo, a livello 8 bit. Ci rifaremo quando la PALACE proporrà una versione riveduta e corretta di uno dei migliori programmi per C64...

Passiamo ora agli spruzzi e alle frattaglie (dove ho già sentito questa espressione?) della tua lettera. Per diventare recensori di TGM occorre fare uno stage di 3 anni in America, più conoscere l'LM come si recita il Padre Nostro, più il numero di telefono di Nolan Busnell... Naturalmente sto scherzando.(Ma vah?, stavo già preoccupandomi di venir licenziato! NDC.) La cosa fondamentale è sapersi divertire ed amare i videogiochi. Naturalmente bisogna conoscere un po' tutto di questo "fantastico mondo" (come ci ripete ormai da mesi e mesi Stefano... Cambia un po'!), senza tralasciare nulla. Lo staff di TGM è al completo, ma se in futuro qualcuno dovesse lasciarci (ehm), chissà mai che faremo un concorso per aspiranti recensori...
Il gioco di cui parli, "TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES" (il cui film campione d'incassi in USA come saprete certamente...), è stato convertito da una sconosciutissima software house americana (si tratta della veramente sconosciuta ULTRA GAMES, distribuita dalla più nota, ma non troppo, Unlimited Software Inc., distributrice di giochi come Test drive II e Grand Prix Circuit NDC.), che sta convertendo per Amiga i giochi per Nintendo. Giudizio critico: tale gioco, su due dischi, è veramente pietoso, e si distingue, fra gli altri, per uno scrolling così spaventosamente lento che, dopo una partita, il latte alle ginocchia vi colerà copiosamente. E' sicuro, comunque, che, visto l'enorme (ed assurdo?) successo riportato dal film e, prima ancora, da fumetti e cartoni animati, qualche software house "seria" acquisterà i diritti per farne un gioco. Chissà che non arrivi il solito tie-in Ocean multi-livello...(Più probabilmente arriverà la conversione del bellissimo Coin-Op, speriamo non by Tiertex, sennò mi suicido NDC.). Il gioco della LINEL, DRAGONSLAYER, pare sia già uscito sotto un altro nome. Carlo giura di averlo visto recensito sulla rivista tedesca POWER PLAY... Vi terremo informati. A proposito di GUIDA GALATTICA DELL'AUTOSTOPPISTA (spaziale!) eccoti un consiglio dal fan numero 1 di Douglas Adams, e chi se non Carlo? "Purtoppo ti devo dare una notizia che non ti farà certamante molto contento caro compagno ex Spectrumista, infatti del mitico numero 843 di Urania (contenente l'edizione italiana di questo fantastico libro) sono esaurite pure le ristampe!, se ti impegni forse lo puoi trovare in uno di quei baracchini di libri usati sparsi lungo le città italiane, ma è molto improbabile, ed è lo stesso per quanto riguarda i tre volumi seguenti della mitica storia (Urania 968 — 973 — 1028) (Vendo "Addio e grazie per tutto il pesce" non ristampa, ottime condizioni, prezzo trattabile. Telefonare e chiedere di MA. NdMA)." Spero tu sia soddisfatto! La lettera era lunga, ma le richieste penso che interessino un po' a tutti, non vi pare? Quindi, se volete sapere qualcosa, TGM MAIL è il posto giusto!

E' MEGLIO USA TODAY O ENGLAND YESTERDAY?

Spettabile redazione di TGM... (di più, esagera!)
Esimia nonché munifica redazione...(Di più! Si può dare di più!)
Empirica e poliedrica redazione... (Pompa! Pompa di più!)
Libidinosa redazione... (Siamo scoppiati)
pur essendo alle prime armi come libellista e demagogo, ho deciso di appropinquarci al lurco mondo della Posta, sempre bramoso di nuove missive da esporre al ludibrio o all'esegesi della massa, per potervi inquisire sul parco (non porco oppure foresta, ma avaro... AVARO?!?) mondo delle Registrazioni Video Magnetiche.
"EQUO NON SIA
ADOPRARSI DI MEDIA
LA MACCHINA GIOCOSA
LA VETTA GIA' SPOSA"
(Poesia ermetica, leggi: E' forse giusto servirsi di un altro Media — Televisione — per pubblicizzare ciò —

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM — che ha già raggiunto la vetta, l'apice del giornalismo videogiocoso?). L'angusta invettiva indirizzata al Network (Franco sei sicuro che si scriva così?) ODEON-TV e nella fattispecie USA TODAY — GAMES.
"STOLTO L'ANGUICRINITO STIA
ALL'AMIGA AVVEZZO NON SIA
IL JOY IN ALTO STIA
ALL'AMIGA ARGUTO SIA"
(Aridaye con l'Ermetismo... Leggi: il commentatore di USA TODAY GAMES non sembra proprio all'altezza della situazione, mentre il giocatore manifesta chiaramente la sua preparazione sia pratica che dialettica sull'argomento (sembra il giudizio di un professore per l'ammissione all'esame di maturità o no? Ehi, Franco, cosa significa anguicrinito: c'ha forse le anguille incretinite?).
NON LO SAPRAI MAI!
INTERROMPIAMO LA TRASMISSIONE PER PROBLEMI DI... VOCABOLARIO, LA RIPRENDEREMO AL PIU' PRESTO.

CI SCUSIAMO PER L'INTERRUZIONE: LA TRASMISSIONE VERRA' RIPRESA CON LA SPERANZA DI CAPIRCI QUALCOSA... [...]

Il vero motivo per cui voi di TGM avete l'onore di leggere tale lettera è perchè siamo rimasti positivamente colpiti da un programma concepito per noi videogiocatori e a quanto pare, da voi patrocinato. Ora ci chiediamo se le due persone che compaiono in video sono dei vostri recensori, se sì, disdiciamo l'abbonamento... (Ehi, ma noi non l'abbiamo mai fatto l'abbonamento, VF cioè VOCE DI FRANCO). Forse sembrerà da stupidi dibattere su tale argomento, ma ne va del buon nome della rivista e di noi videogiocatori. L'idea di un programma per VIDEOGAMES è eccelsa perché, prescindnedo dalla qualità delle informazioni, tale programma riesce a smitizzare quel luogo fin troppo comune che vuole i videogiochi giocati da bambini o da minorati (Bravo! Già che ci sei vorrei ringraziare GIORGIO BARATTO per il suo stupendo articolo! VF). Il commentore, per ciò rovina la reputazione sia per la sua ignoranza nel settore ludico, sia per la sua non spigliata dialettica (sembra essere stato messo lì per il suo bel visino, VF). Quindi SI' alla trasmissione, NO al minorato (senza offesa alcuna, minorato in materia ludica, VF). Per concludere vorremmo offrirci come commentatori al posto di quel coso soprattutto se sarete voi a fornirci i dischetti (siamo furbi, vero? Un semplice saluto dal saccente FRANCO, VF).
Ed un simpaticissimo saluto da TONY.

Ebbene sì, Tony - Franco, chi presenta USA TODAY non è altro che il dinamico duo STEFANO GALLARINI - MARCO AULETTA. Mi dispiace che tu voglia disdire il tuo abbonamento, ma ognuno è libero di fare ciò che vuole. Sappi solo una cosa: è facile commentare "Guarda che imbranato quello! Non sa neppure di che casa editrice è il gioco pinco pallino..." comodamente spaparanzati in poltrona. Stare davanti ad una telecamera non è semplice come sembra: Stefano, in particolare, cerca di mascherare in ogni modo la sua innata timidezza parlando velocemente. In ogni modo è tutto fuorché un incompetente... Gli si può perdonare qualche banale errore o qualche inesattezza (in effetti, Ivanhoe NON era un cavaliere della Tavola Rotonda, ma si sa, cosa vuoi che sia, lo insegnano alle elementari... NdMA), e poi, diciamolo chiaramente: se Stefano non dicesse di tanto in tanto qualche vaccata galattica, cosa ci starebbe a fare MA? Naturalmente sto scherzando, ma il succo rimane: se pensate che sia tutto così facile, perché non ci provate voi? Marco, se vuoi aggiungere qualcosa, ti cedo la tastiera... Vai (già fatto NdMA).

POSTA BREVIS...
... E SAI COSA LEGGI!

Potrei scrivere il solito commentino iniziale stupido, ma non lo faccio, perché non so cosa scrivere. Motivo ancora più importante è che lo spazio è poco e le micro-lettere sono tante. E allora via, verso nuove e mirabolanti avventure...
Torna a grande richiesta (ma dove?!?) il dibattito del secolo "TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO CHIEDERE AI REDATTORI DI TGM SULLA VIOLENZA DIGITALE ECCETERA ECCETERA". State tranquilli, manca ancora poca gente, per cui...
BBROS (MIG 31 e JAMES BOND): "Pensiamo che la faccenda è stata gonfiata in modo pazzesco. Chi poteva essere l'autore di tanto casino se non un inglese? Infatti, se ricordate, tutto è iniziato con un articolo apparso sui primi numeri di TGM, il resto è venuto da sé... Questo conferma, come ha scritto MBF a proposito del video-nazismo, che di un fatto insignificante spesso si riesce a tirare fuori un trattato di trenta pagine con tanto di disquisizioni filosofiche sull'essere nelle dottrine post-aristoteliche..."
MAX (detto AMARILDO DE AMADEUS per via del Naso): "Non sarei così drastico... I BBros esagerano un po': la violenza nei videogiochi c'è, è tangibile, dire che non esiste è completamente sbagliato. Credo che molta confusione sia stata fatta a proposito delle conseguenze a cui può portare. Quello che voglio dire è che se un bambino di sei anni inforca il joystick e macella degli uomini, per quanto pixel, non credo che la cosa sia molto istruttiva ed edificante. Chiedo un po' più di autodisciplina da parte dei programmatori..."
Le battute si fanno serrate e la sera prende vita... Vedremo se, nel prossimo numero, arriveremo a trarre le conclusioni di un dibattito durato per mesi e mesi e che ha fatto impallidire persino Gianni Ippoliti... Non perdete la prossima anestetica puntata di "Tutto quello che...e compagnia bella": arriveremo al paradosso di arrestare Giacomino perché ha ucciso trentaquattro omini in Commando? Oppure saranno i criminali di OPERATION THUNDERBOLT a protestare coi sindacati? E cosa dirà BDB, il saggio, a proposito?
QUESTO ED ALTRO DOPO LA PAUSA ESTIVA... TA-DA!
Un altro special-inchiesta: "QUALI SONO I VIDEOGIOCHI PREFERITI DALLE RAGAZZE?" Domanda sconvolgente a cui non è facile rispondere. Siete mai andati in sala giochi? Vi è mai capitato di vedere delle ragazze giocare ai videogames? Certamente... Ma avete mai guardato A COSA giocano? Se avete fatto caso, le esponenti del gentil sesso bazzicano sempre intorno a quattro o cinque videogiochi, che sono, nell'ordine:
1) PAC MAN (e seguiti) Il gioco più amato dalle ragazze
2) ARKANOID (e simili)
3) BUBBLE BOBBLE
4) DONKEY KONG (nel 1990?!?)
5) SPACE INVADERS (vedi sopra)
Ora io mi chiedo... PERCHE'? E soprattutto, E' VERO O NON E' VERO (no, non è assolutamente vero, è razzismo. Ho visto due "gentil donzelle" — niente male — demolire a cartoni Double Dragon perché avevano finito i gettoni all'ultimo quadro. NdMA)? Queste domande indagano sulle abitudini ludiche di una categoria videogiochistica in netta minoranza, le ragazze, appunto. Il quesito è:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

perché poche ragazze amano i videogiochi? E perché quelle poche che giocano si sollazzano con titoli piuttosto datatucci? Scrivete, ragazze,(see! e adesso chiediamo di scrivere anche ai dinosauri che leggono TGM NDC.) e non dimenticate di allegare alla lettera il vostro indirizzo, numero di telefono, e cosa più importante, una fotografia (vostra, non del videogioco...)! A proposito delle generalità scherzavo, ma resta il fatto che DOVETE dire qualcosa, vacca polacca!

Torniamo alle lettere... MAURO MASSIMI: Stefano non è il fratello del Linus di DEE JAY (è fratello di Snoopy, infatti NdMA), ma ha comunque un fratello molto famoso nel campo televisivo... Chi lo indovina? (lol, ah come?, non si può dire, suspance?, ah, vabbe! NDC.). A proposito di ultraviolenza, ecco il parere di DENNY da Milano: "La violenza è il colmo! Come si può pensare che quello che si vede nei videogames potrebbe influenzare una mente all'uso della forza? Ma allora, anche il solo sopprimere una finestra mentre si usa il Window è violenza! Premere l'acne è violenza! Essere ammazzati videogiocamente da un gruppetto di pixel mobili, per obiezione di coscienza e amore del prossimo, per non essere violenza, non è violenza, ma Deficenza: dico, farmi accoppare da un puntino di luce? Ma siamo utenti o utiti? (Umani, VFC) Chi è il padrone del gioco? Ammazziamo per davvero? Bè, ma allora ditelo: facciamo Bum! con la bocca e gli sprites si buttano goffamente al suolo (come in BAD TASTE! VFC), poi quando passiamo si rialzano e calmamente vanno via!". Liquoroso. Più di un lettore si è chiesto quali differenze sussistono tra i modelli di Amiga 1.2 e 1.3, tencicamente parlando. Bene, allora qui entra in scena Carlo che ci spiattella una definizione da imparare a memoria: "il Kikstart 1.3 pone ben poche innovazioni rispetto all'1.2 visibili dall'utente, la principale è per esempio il fatto di effettuare un binddrivers direttamente all'accensione della macchina e quindi riconoscere automaticamente periferiche di boot diverse dal DF0: (in parole povere permette di fare il boot direttamente dall'Hard Disk o da RD0:) le altre sono generalmente riprogrammazioni di routines vecchie, in modo da renderle più veloci. Riguardo invece ai fatto di giochi che funzionano con l'1.2 e non con l'1.3 o vice e versa, la colpa è essenzialmente dei programmatori, e non della Commodore, infatti la suddetta ha fornito, a tempi adatti, depliant e fascicoli sulle zone di memoria o/e le routines da non toccare/usare in quanto verranno cambiate nelle successive release del sistema operativo, quindi se Double Dragon II non funziona sul vostro 1.3 protestate con la VIRGIN o chi per esso."

Un grido di rivolta: NON SIAMO CANI! Così scrive ANDREA, pirata depresso stanco di essere apostrofato in modo poco carino... Convertiti all'originale, è meglio. MICAEL (è scritto così) ZAMPIERI da Villafranca (VR) ci pone un corroborante quesito: USCIRA' DRAGON'S LAIR 3... Ebbene, ora come ora notizie certe non ce ne sono, ma è probabile che la Readysoft, visto il successo riscosso con le precedenti versioni, starà seriamente pensando di realizzare l'attesissimo seguito. Scrutate attentamente le NEWS e incrociate le dita.(Toh toh, ho giusto qui sott'occhio due manifestini arrivati orora che sembrerebbero promettere qualche cosa di succoso, parlane tu MA, sennò sembra che la posta la faccio tutta io vah! NDC.) (Ok, rompiballe. Stanno per uscire due nuovi coin op, Timewarp (Dragon's Lair 2) e The Sea Beast. Tutti e due di Don Bluth NdMA). Saluti speciali a ZAGOR (CA) e ai WATCHMEN..

VIDEODREAMS

Ho viaggiato per le nove galassie, sono giunto alle porte di Xeensle.
Sono stato attaccato ed ho vinto, sono stato attaccato e ho perso.
Ho guidato migliaia di oggetti, sono stato migliaia di cose.
Fui mago, ladro, guerriero e prete, fui nano, elfo, hobbit e uomo, talvolta; fui nero, bianco, giallo e verde...con le scaglie, il razzismo non so cosa sia.
Sono stato buono e cattivo, drago e ranocchio, potentissimo ed estremamente debole; di ogni medaglia ho visto i due lati.
Ho viaggiato nello spazio e nel tempo, ho visto re e sono stato suddito, ho visto sudditi e sono stato re; sono stato minuscolo uomo al cospetto di grandi formiche, sono morto migliaia di volte e non sono nato mai, sono nato migliaia di volte e non morirò mai.
Che ore sono? Che giorno è? Che anno è?
Volerò sulle lune di Millway per chiederlo al vecchio saggio, se non mi vorrà rispondere gli taglierò la testa; non farà male, né a me, né a lui.
Ogni tanto sento un ronzio, che mi infastidisce, è come una voce maligna che sale da una nebbia grigia, senza fantasia; è una lugubre ombra che mi dice cose ovvie, mi dice che gioco.
Lo so, lo so che ciò che guardo è uno schermo e non una finestra su mille mondi, so che impugno una leva e non una cloche, la spada che brandisco non è quella che ho in mano e la voce che grida non è la mia.
Ma non posso dimenticare, non devo, la vera morte è l'ombra oscura, il buio che viene dal grigiore, la mancanza di fantasia; quella fugga, ecco il nemico che mi segue ovunque in ogni luogo e in ogni tempo, il solo avversario che muta la sua forma e che può essere anche una persona reale.
No, non posso, non voglio ancora smettere di aspettare cosa accadrà dopo, quale musica ascolterò, quale luce mi abbaglierà; non voglio chiudere gli occhi, non voglio spegnere i miei sogni.
THE SEAGULL (FABIO CURRARINI) — La Spezia -
PS
Saluti e complimenti a tutta la redazione per l'ottimo lavoro (il vostro humor mi fa piegare in quattro) e un saluto particolare a Giorgio Baratto che con l'articolo "Bambini per sempre?" mi ha dato un pretesto per scrivervi due righe.

Questa è la classica lettera che "non ha bisogno di alcun commento": scrivendo qualche commento stupido la rovinerei certamente. Un solo consiglio: rileggetevela, magari fra un po' di tempo.
Ne vale la pena.

ABBASSO IL PRESIDENTE DELL'AVANGUARDIA AMIGHISTA...
O v v e r O
CONFESSIONI DI UN PIRATA QUATTORDICENNE

Spettabile TGM,
mi sono finalmente deciso a scrivere, oggi 18 aprile 1990, quando, tornato a casa ho trovato il numero di marzo della mia amata rivista. Premetto, innanzitutto, che non abito in qualche remoto villaggio del Nepal orientale, ma ad Ancona: non certo una metropoli ma nemmeno troppo sperduta. Ho deciso di abbonarmi a Natale e ciò nonostante sono stato costretto a comperare il numero di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gennaio poiché pensavo che il 3 di febbraio ormai non sarebbe arrivato, ed invece me lo sono ritrovato cinque giorni dopo. Penso che questa mia avventura accomuni molti affezionati lettori di TGM che (gli ignari) hanno imprudemente deciso di affidare alle poste italiane le sorti della beneamata e ben pagata rivista.
Non so cosa altro dire e perciò fate voi...
Passiamo ad altro, forse più interessante argomento. Dimenticando giorni di attesa e sbeffeggiamenti di amici che mi sventolano in faccia la rivista fresca fresca di edicola (grrr!) mi sono tuffato sulla rubrica che reputo maggiormente interessante e meriterebbe più spazio che potrebbe essere sacrificato da altre più stupide (vedi SOFTWARE COLLECTION che siamo costretti a sciropparci ogni mese anche se c'è un solo titolo nuovo o le recensioni per PC, dilaganti come funghi a discapito di quelle per gli STisti, sigh, poverini!): la Posta (squilli di trombe digitalizzate come nella presentazione di Space Ace) che questo mese ho trovato particolarmente divertente tali e tante sono le demenzialità e le biiipate (per la serie CENSURATE CON NOI vedi pag39, DELUXE SP, assassini!) dette da pseudo esperti del settore. Ari-premetto che ho solo 14 anni, ma che da ben 7, e avete capito bene, sono nel settore a cominciare con il LOGO in seconda elementare fino all'Assembler attuale e che quindi non sono il primo sprovveduto che parla ma secondo me il carissimo PRESIDENTE DELL'AVANGUARDIA AMGHISTA (e dei suoi 21 membri... VFC) ha veramente esagerato. Capisco che troppe ore di computer possano dare alla testa, ma qui si può parlare di top five della c*****a:
1)INSULTI ALLA READYSOFT, una delle mie preferite: ti ricordo che l'originale di Space Ace è su 4 dischi e non certo 5 (per la serie W QUARTEX) e che l'espansione non è stata appositamente usata e nonostante questo le scene sono circa 35 e non certo 4 e che oltre al sonoro campionato all'azione incessante e all'ottima risposta del joystick ha dei caricamenti filminei (o fulminei? VFC) da te assurdamente criticati e che erano la pecca di DL (a proposito, l'hai visto DL II? Io sì, e ti assicuro che ti conviene tacere...).
2) INSULTI ALLA OCEAN (Per la serie "io Retaliator non lo conosco e tanto non ci capirò mai niente con i simulatori di volo tanto sono stupido") quando il solo nome fa contraddire ciò che hai detto...
3) Cosa hai contro la Cinemaware? Cosa? Non ti è piaciuto IT CAME...perché non sai l'inglese? Poverino, non sai cosa ti perdi (eh, eh, io mi sono già visto IT CAME II da due settimane, potenza della p.....)
4) E cosa c'è contro NINJA WARRIOR? Se insulti la Virgin ti meno!
5) Le prime 4 righe della tua lettera fanno schifo tanto si commentano da sole...
Essendo assolutamente imparziale riconosco alcune cose giuste, come il commento generale di POPULOUS, anche se non sono sicurissimo che non usi Denise,(non lo usa, non lo usa, te lo dico io, NDC.)(non me ne fregava niente di disassemblarlo), considerazioni sulle stupende intro dei pirati (avete mai visto il demo GHOSTBUSTERS II, RAF, o Paranoimia is becaming paranoid?), considerazioni su Shadow of the Beast (che secondo me rimane il top), sull'eccessivo costo di alcuni giochi, anche se, in chiusura, ho qualche cosa da criticare anche su questo. Sono sempre stato un pirata e posso fare alcune considerazioni: le protezioni sono assolutamente inutili, dato che la "roba" arriva senza alcun problema, e sono quasi sicuro di saper sproteggere qualunque cosa anche io, quindi consiglierei alle software house di evitare questa ridicola perdita di tempo e problemi vari per le installazioni su Hard-Disk, ma di impegnarsi di più nella produzione di giochi e programmi che vadano comprati originali.[...] Probabilmente comprerò Retaliator originale poiché ho visto e volato sulla versione pirata e mi sono reso conto che è da comperare per il manuale, le mappe e anche solo per premiare la Ocean (non nego che lo comprerò in società grazie ai nuovi copiatori hardware...) (Ma bravo, VFC). Concludo realmente con un'ultima nota su questo fatto: questi nuovi copiatori servirebbero solo per fare dei backup degli originali, in quanto è impossibile fare la copia della copia, dicono le istruzioni, ma cambiando programma, (ometto volutamente il nome) lo stesso hardware copierà qualsiasi cosa molto meglio e senza limitazioni. Ed è per questo che ora comprerò un gioco originale, primo di una serie di giochi meritevoli... E' importante ricordare che il programma che vale VIENE COMPRATO...
Distinti saluti da MISTER Q OF DORICATEAM
PS: scusate se sono stato un po' prolisso, ma vi prego di pubblicare la mia lettera, poiché penso che sia interesse a molti lettori e che se pubblicaste certe cose... (Quali cose? VFC)
PPS: sto programmando un virus (THE DORICA PANIC) e sono indeciso tra due routines: una che formatta la traccia 40 e fa un'altra bella cosa, ed un altra meno scenica ma forse più spettacolare, al momento che si capisce perché i programmi vanno così spesso in crash e perché siano così lenti. Consigliatemi voi, se no ne scrivo 2 (THE DORICA PANIC II ?)(se osi! Mandare in giro questo virus giuro sul copper che vengo a casa tua e ti sostituisco l'Amiga nottetempo con uno ZX81 NDC.)

Non c'è più religione... Guarda te, arrivano persino a chiedere consigli sul virus da realizzare... Caro MISTER Q, non so cosa dire: rappresenti una nuova generazione di ultraminorenni teppisti del computer, ormai attiva da tempo... Se alcune tue considerazioni non sono del tutto sbagliate, altre mi fanno venire il latte alle ginocchia. A parte ciò che ribatti all'ormai famosissimo PRESIDENTE, nella tua lettera (fra l'altro piena di errori) si trovano da una parte elogi e veri e propri inviti alla pirateria, dall'altra slogan pro-originale... Mah... Lascia perdere virus e copie, datti da fare in un altro modo: perché non realizzi qualche demo che strutti le capacità della tua macchina invece di limitarti a sbavare sul monitor per l'ultima intro del pirata di turno? Mandaci qualcosa, in futuro, e, possibilmente, senza virus. Grazie.

EPILOGO

Continuo ad avere un sonno pazzesco, vuoi perché è tardi e al momento la scuola non è ancora finita, vuoi perché non ho ancora superato le nottate al Dylan Dog Horror Fest 2... Ma di tempo, per riposarmi, ne ho, per cui taglio corto. Non mi resta che augurarvi buone vacanze, lasciate perdere i libri, andateci piano con il comp, ma non dimenticate di scrivere. Al rientro vi aspetta una nuova era... Non vi anticipo nulla ma avete già un buon motivo per non perdervi il prossimo, galattico, episodio de LA SAGA DELLA POSTA DI TGM. Colpo di scena, fine del film. Per questo mese è tutto. Arrivederci.
Sbadigliosamente vostro... MBF
(giuro che se ti dimentichi un'altra volta di mettere il testo in formato Mac ti apro in due come una cozza!, per questa volta gli accenti li ho messi io e ho risparmiato la fatica a MA, MA la prossima volta... NDC.)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

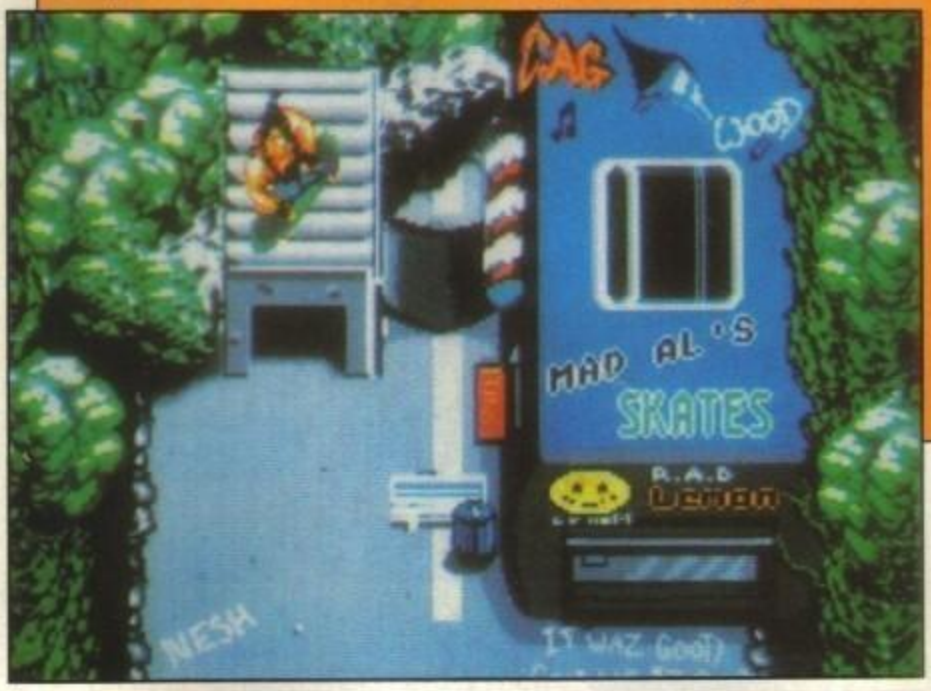
EMULARE, CHE PASSIONE !

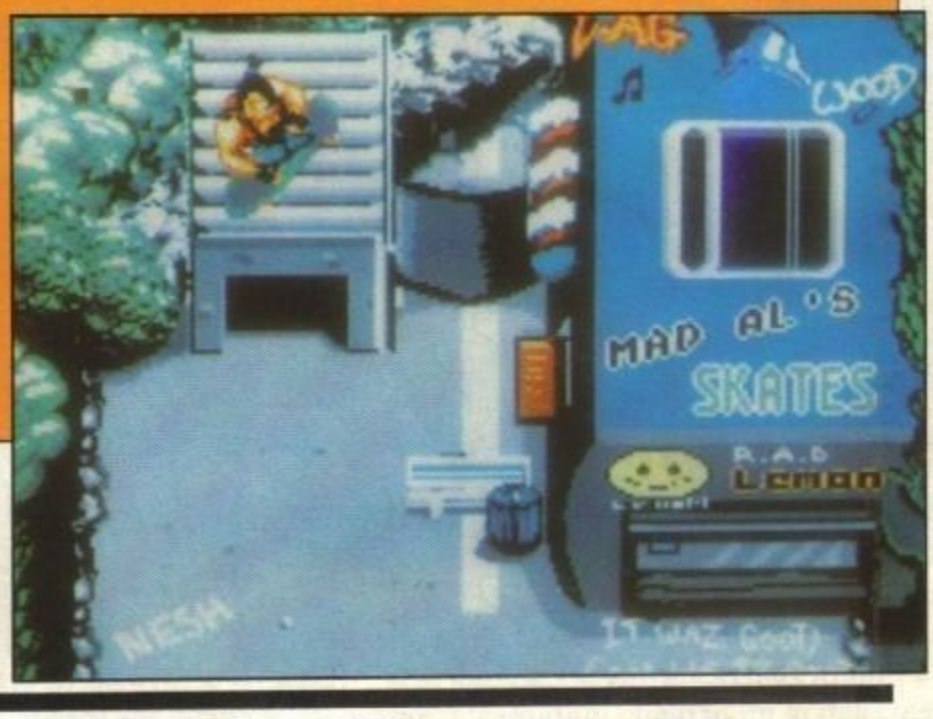
E per la serie "ci mancava solo questo" ecco finalmente l'emulatore Atari ST che approda sugli schermi di Amiga, con questo computer era infatti possibile emulare ormai di tutto, tranne il suo più acerrimo rivale.

Quando ho ricevuto la notizia non ci credevo neanch'io, impossibile, non tecnicamente intendiamoci, lo sapevo che l'Amiga le possibilità di emulare l'Atari ST le aveva, ma non riuscivo ad immaginare quale casa di software avesse avuto il coraggio di pubblicare un titolo così coraggioso, diciamo, infatti avevo ragione, il programma non c'è ancora ufficialmente, le trattative sono ancora aperte, ma da un po' di tempo stà girando attraverso le bbs italiane e non una demo version di questo emulatore. Si tratta di una versione completamente utilizzabile dalla quale è stata però tolta la possibilità di scrivere sui dischetti, praticamente tutti i dischetti risultano all'emulatore come protetti da scrittura anche se non lo sono. Per funzionare funziona, non che la cosa mi stupisca molto perché l'ST è praticamente basato solo sul 68000 processore che possiede anche l'Amiga, e quindi basta riscrivere il sistema operativo e inserire delle necessarie routines che reindirizzino la grafica ad opportune locazioni per ottenere il risultato, più o meno quello che fanno tutte le software house che convertono direttamente i giochi da St su Amiga (da notare che lui dice "basta" cambiare il sistema operativo... NdMA). L'emulatore risulta necessariamente un po' più lento di un'essetti in carne e ossa, ma non di molto, tanto che stupisce la velocità di esecuzione di alcuni programmi. In più vi è anche la comodità di poter visualizzare le tre risoluzioni direttamente su di un monitor normale — mah, vedremo come andrà a finire, e se mai verrà commercializzato aspettate la recensione ufficiale.

C.S.

Sotto: Ecco due foto della stessa schermata, una su ST ed una su Amiga, dove potete notare lo spazio nero in basso a causa della risoluzione maggiore di Amiga inutilizzata.





Next TGM

... cosa annunciare per il numero di settembre? Cosa riserverà la sfacchinata estiva ai redattori di TGM? Considerato che avremo due mesi di tempo, e considerato anche che il caldo ha degli strani effetti sulle menti dei redattori e soprattutto su quella (poco protetta, vista la capigliatura esigua) del Direttore Esecutivo, e visto che BJ si è sposato da qualche settimana soltanto (unitevi a noi per un coro d'auguri!) e sicuramente verrà trascinato a forza dalla spiaggia fino in redazione... e che dovremo anche dare la caccia ai BaldiBros e a tutto il resto della banda nascosti in chissà quali campeggi... ahimé, prevedo sciagure immani... cosa può succedere di peggio? Lo scoprirete, immancabilmente, sul prossimo numero!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prima ti avevamo distrutto con il Battle Squadron...
Ora solo tu puoi ripulire il pianeta da...

The Plague

DISPONIBILE per AMIGA

Come una piaga mortale, si espande lentamente attraverso un'enorme territorio. Gli abitanti, geneticamente malleabili, degenerano in un'orrendo mutamento. Se non si riesce a contenere la piaga, l'intero pianeta sarà perduto in un vortice di atti illegali e di esseri mostruosi!!
Solo con il tuo laser la piaga può essere fermata!!

It's Arcade!
It's Action!
It's Amiga!

* Traccia sonora sensazionale ed effetti sonori spettacolari.
* 42 colori a pieno schermo per meravigliosi dettagli tridimensionali.
* 4 differenti livelli di gioco.
* Un'unico sistema di alto punteggio, che ti permette di porre la tua firma nella classifica della gloria.

INNERPRISE Software, Inc.
128 Cockeysville Rd•Hunt Valley, MD 21030 • (301)785-2266

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...

Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

GENIAS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SAREBADE

GENOLYN E' NUOVAMENTE IN ATTESA...
...DEVI SOLO ASPETTARE DI INCONTRARE I RAGAZZI !!

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Silmarils

AMIGA · ATARI ST · PC

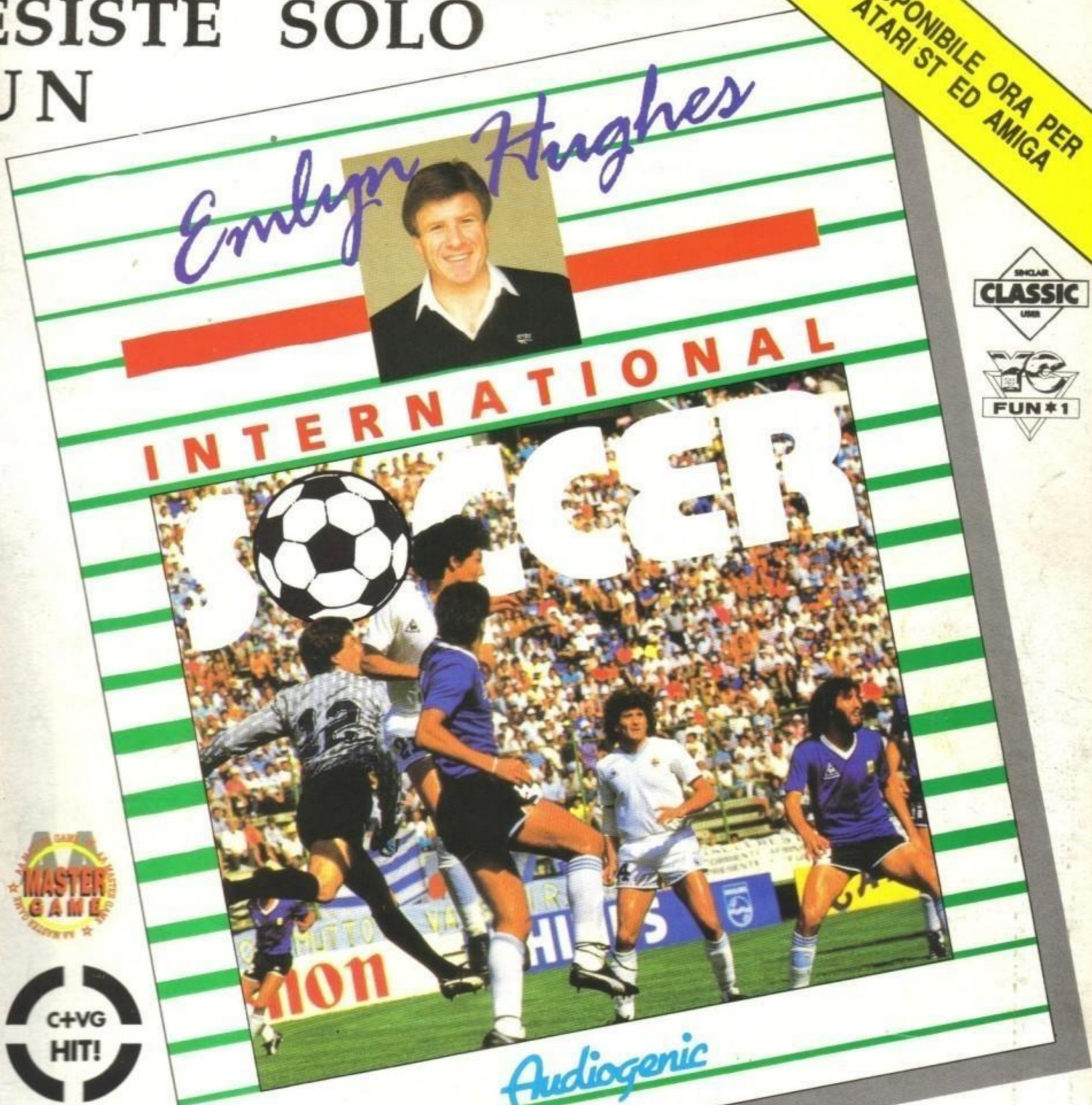
MARKETED BY PALACE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESISTE SOLO UN

DISPONIBILE ORA PER ATARI ST ED AMIGA



SINCLAIR CLASSIC USER

FUN*1

MASTER GAME

C+VG HIT!

PIU' DI UN ANNO NELLE CLASSIFICHE
. . . PIU' DI 100.000 PEZZI VENDUTI

Il più famoso gioco di calcio degli anni '80 su 8 bit viene ora convertito anche su 16 bit.

Quando EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER venne proposto su C64, Spectrum ed Amstrad, le recensioni furono sorprendenti. Prese 90% su ZZAP, 91% su Sinclair User, 88% su Games Machine, 91% su Amstrad Computer User, 94% su Computer e Videogames, 887 su ACE, "Gioco dell'anno" su CCI e potremmo continuare ancora!

Ora, con la conversione su Amiga ed Atari ST, le recensioni stanno superando quelle precedenti. ZERO ha descritto il gioco come "assolutamente eccellente", il sonoro "assolutamente spettacolare" 89%; Your Amiga lo ha giudicato come "la migliore simulazione calcistica fino ad ora - 95%; YC World Cup Winner 97%.

Dimentica tutto il resto - ESISTE SOLO UN EMLYN HU

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SNOWSTRIKE

ZONA DELLA MISSIONE COLOMBIA - SCOPO DELLA MISSIONE DROGA!

.... IL CONGRESSO È IN STATO DI ALLARME – MOZIONE DELLA DICHIARAZIONE DI GUERRA AI BARONI COLOMBIANI DELLA DROGA CHE DEVONO ESSERE SCONFITTI QUANTO PRIMA ....

.... OPERAZIONE DI RICOGNIZIONE STUDIATA DALLE FORZE MILITARI. LA PORTAEREI AMERICANA PRENDE IL LARGO ALLA VOLTA DEL GOLFO DI PANAMA.

.... I BARONI DELLA DROGA SONO PRONTI A SPEDIRE LA PIÙ GRANDE PARTITA DI COCAINA O "NEVE" CHE SI SIA MAI VISTA.

.... E L'ALBA. UNO SQUADRONE DI F14 DECOLLA IN DIREZIONE DELLA COSTA COLOMBIANA. IL TEMPO PER PARLARE È TERMINATO – ED EFFETTUERAI IL PRIMO ATTACCO DA SOLO!!

Screens dai Atari ST formati.

Disponibile per:

CBM 64/128 Cassetta et Dischetto
SPECTRUM e AMSTRAD Cassetta
AMIGA · IBM PC & COMPATIBILI

Distribuito da Leader Distribuzione sri.

EPYX®

U.S. GOLD®

U.S. GOLD LTD. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/